

---

# **Las nuevas tecnologías en la primera infancia**

---

Trabajo Fin de Máster



**MÁSTER EN INTERVENCIÓN PSICOLÓGICA EN CONTEXTOS DE RIESGO**

Alumna: Araceli Fernández Eslava

Tutora: Estíbaliz L. Aragón Mendizábal

Facultad de Ciencias de la Educación

Universidad de Cádiz

Curso Académico 2016-2017

*Agradecimientos:*

*Quiero expresar mi gratitud a todas las personas que han hecho posible que este trabajo de fin de máster haya visto la luz.*

*En primer lugar, mi más sincero reconocimiento al Colegio Público Gadir, tanto al personal docente como a las familias que han participado en la realización de los cuestionarios, ya que forman parte muy principal de este estudio.*

*A mi tutora, que siempre ha tenido un hueco para atenderme, y cuyo apoyo me ha proporcionado una inestimable ayuda para llevar a buen puerto este trabajo académico.*

*Y por último, gracias a mi familia y amigos, por su aliento y permanente comprensión.*

## INDICE

<b>1. Introducción.....</b>	<b>4</b>
<b>2. Justificación .....</b>	<b>6</b>
<b>3. Marco teórico.....</b>	<b>9</b>
3.1. Definición de las NN. TT. y diferencia entre uso y abuso .....	9
3.2. Las NN. TT. y su impacto, frente a la importancia del juego tradicional en la primera infancia.....	12
3.3. Promoción de un uso educativo de las nuevas tecnologías. ....	19
<b>4. Objetivos .....</b>	<b>25</b>
<b>5. Metodología .....</b>	<b>25</b>
5.1. Instrumentos:.....	26
5.1.1. Instrumentos de evaluación: .....	26
5.1.2. Instrumentos para la intervención .....	28
5.2. Participantes: .....	28
<b>6. Resultados de la evaluación .....</b>	<b>29</b>
<b>7. Propuesta de intervención .....</b>	<b>36</b>
7.1. Desarrollo de las sesiones .....	37
<b>8. Discusión y conclusiones .....</b>	<b>44</b>
<b>9. Referencias bibliográficas.....</b>	<b>48</b>
<b>10. Anexos.....</b>	<b>55</b>
<i>Anexo 1: Información a los participantes y consentimiento informado.....</i>	<i>55</i>
<i>Anexo 2: Cuestionario de evaluación .....</i>	<i>57</i>
<i>Anexo 3: Encuesta de satisfacción.....</i>	<i>68</i>

## 1. Introducción

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación (NN. TT.) han logrado una implantación tan rápida en nuestra sociedad que, en poco tiempo, han revolucionado numerosos aspectos de nuestras vidas. Los adultos van adaptándose, aunque con cierta lentitud y dificultad, en comparación con la población más joven, que desde su nacimiento convive con ellas, sacándoles el máximo partido, hasta el punto de convertirlas en su seña de identidad.

Estudios como los realizados por Espinar y López (2009) afirman que cada vez son más tempranas las edades en las que los menores se convierten en usuarios habituales de las NN. TT. Aunque estas, sin duda, han contribuido a mejorar la calidad de vida de las personas, también comportan numerosos problemas y riesgos, y a su alrededor descubrimos opiniones encontradas no solo sobre el valor de las mismas, sino también del empleo que hoy en día hacemos de estas.

Un uso inadecuado de estos instrumentos expone a los menores a innegables riesgos. Por ello, también padres y madres deben aprender a utilizarlas adecuadamente y crear en sus hijos e hijas unos buenos hábitos de uso.

El estado de la cuestión es que las NN. TT. han penetrado profundamente en los hogares españoles, como así se ha venido reflejando en recientes estudios. Por citar alguno de ellos, el INE (2015) en su “Encuesta sobre equipamientos y uso de tecnologías de la información y comunicación en los hogares” del año 2014, ofrecía datos sobre la presencia de dispositivos provistos de TIC<sup>1</sup> en las viviendas españolas (tabla 1).

Tipo de dispositivo	Porcentaje de viviendas
Televisión	99,2
Teléfono móvil	96,4
Teléfono fijo	78,2
Radio	75,5
Ordenador (cualquier tipo: incluidos netbooks, tablets, de mano, etc.)	74,8
DVD	67,1
Cadena musical o equipo de alta fidelidad	53,8
MP3 ó MP4	43,2
Vídeo	36,4
Lector de libros electrónicos (e-book reader)	20

Tabla 1: Equipamiento de productos TIC en las viviendas españolas. Fuente: INE (Octubre de 2014).

---

<sup>1</sup>TIC: Tecnologías de la información y la comunicación.

Por otro lado, cabe mencionar también los datos referidos a la conectividad o acceso a internet en los hogares españoles (gráfico 1), publicados también, a partir de la citada encuesta del INE en 2014.

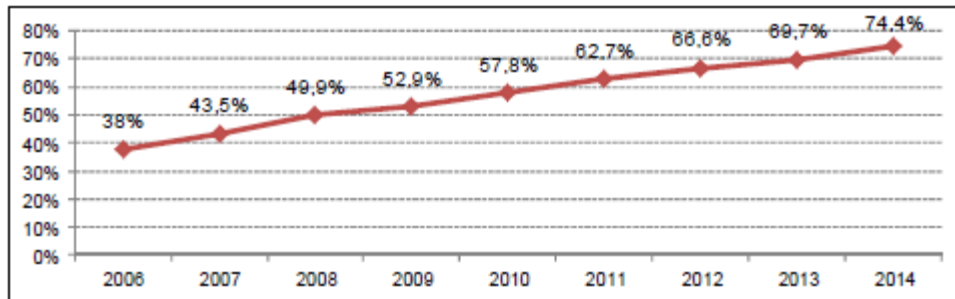


Gráfico 1: Evolución del porcentaje de viviendas españolas conectadas a Internet.  
Fuente: INE (octubre de 2014).

Complementariamente, en ese mismo año, se indagó acerca de los dispositivos utilizados para realizar la conexión a internet desde las viviendas (gráfico 2), ordenándose de mayor a menor los porcentajes en función de la frecuencia.

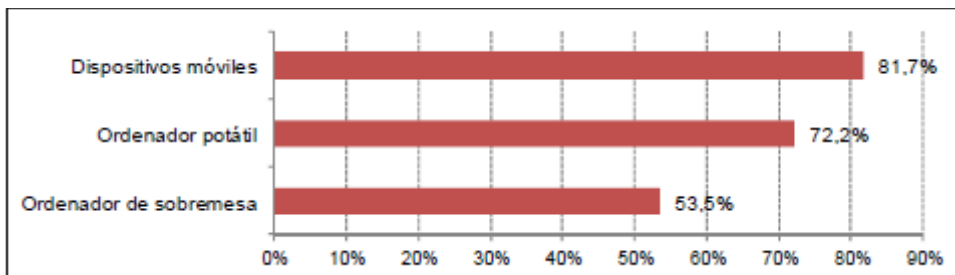


Gráfico 2: Dispositivos utilizados para conectarse a Internet en las viviendas españolas.  
Fuente: INE (octubre de 2014).

Como se puede apreciar, destacan, en primer lugar, dispositivos móviles diferentes de ordenadores portátiles, como son, por ejemplo, el teléfono móvil y el *e-bookreader*, seguidos del ordenador portátil, incluidos *netbooks* y *tablets*, y, finalmente, el ordenador de sobremesa.

Por otro lado, cada día son más las personas que parecen necesitar estos aparatos y, en relación con la población infantil, que es el objeto de estudio de este trabajo, se ha generado una gran alarma social al constatar que muchos menores han disminuido otras actividades consideradas tradicionalmente muy positivas, para dedicar más tiempo a las NN. TT. (Villadangos y Labrador 2009).

Y es que no es raro oír que los menores con frecuencia hacen un uso sin control, inadecuado o incluso adictivo de las NN. TT. En definitiva, ¿qué sabemos de las TIC en la infancia? Esta es pues la cuestión ha servido de referente pretexto para elaborar el presente estudio.

El objetivo principal de este proyecto es realizar una propuesta de intervención educativa centrada en cómo hacer un uso adecuado de las NN. TT. Para ello nos dirigimos a los padres y madres de niños que se encuentran en una franja de edad que oscila entre los 4 y 7 años.

Se proponen una serie de talleres que permitirán a los padres descubrir los conflictos que pueden traer consigo las NN. TT. para que, de esta forma, sean capaces de adoptar medidas adecuadas para la prevención de problemas futuros.

Se utiliza una metodología participativa que potencia el intercambio de opiniones, para que así la comunicación de ideas sea más efectiva. Los resultados de la intervención podrán observarse tras la aplicación del posttest, que mostrará la eficacia del proyecto para conseguir los objetivos propuestos.

## **2. Justificación**

A través de este estudio se ha tratado de sintetizar algunas de las principales perspectivas existentes sobre la inclusión de las NN. TT. en los hogares y la influencia que esto tiene en el desarrollo de los menores en la etapa preescolar y principios de la escolar. Hemos decidido centrarnos en estos tramos de edad puesto que pensamos que se trata de un momento clave, en el que se producen grandes cambios y logros que acompañan a la persona lo largo de toda su vida.

No obstante, para abordar el tema es necesario tener en cuenta la importancia que tiene el contexto familiar en todo este asunto, ya que como sabemos, la familia es considerada como la unidad social básica que debe cumplir funciones económicas, educativas, sociales y psicológicas que son fundamentales para el desarrollo de las personas y para su incorporación positiva en la vida social; de ahí que la familia se identifique como la base de la sociedad (Menéndez, 2001).

Centrándonos en el tema de estudio, actualmente estamos ante una nueva generación de niños y niñas que desde que nacen tienen acceso a móviles, *tablets* y ordenadores, ven a sus padres y madres trabajar y divertirse con ellos, y están acostumbrados a utilizarlos desde bien pequeños. Pero esto no implica que los menores tengan que tener un acceso indiscriminado a estas tecnologías. La realidad es que están inmersos en el mundo tecnológico, por ello, no podemos pretender que no participen de la tecnología, pero sí que debemos regular su uso, y no permitir que jueguen únicamente con ordenadores y videoconsolas, ya que no debemos olvidar la importancia que tienen los juguetes tradicionales en los niños y como estos fomentan unos procesos de aprendizaje que no realizan los videojuegos.

La generalidad de los estudios apuntan a que las NN. TT. están aquí, como hecho incontestable y, por tanto, que no hay posibilidad de rechazarlas (Cabrera, 2012). Hay que aprender a convivir con ellas y aprovechar las numerosas ventajas que nos ofrecen, pero a su vez hay que tratar de evitar o reducir los riesgos que su introducción y aplicación también implican en nuestra sociedad (Marinovich, 2012).

Conseguir esto es difícil, pues en la sociedad actual, en la que ambos padres trabajan y en ocasiones con horarios extensos, el sentido de culpabilidad puede hacerles mella.

En ocasiones muchos de ellos se sienten culpables por pasar poco tiempo con sus hijos, y en el poco rato que comparten les cuesta marcar normas y límites, por lo que restringir el acceso a las NN. TT. de sus hijos resulta tarea difícil, pudiendo esto desembocar en un estilo educativo permisivo que provoque en el niño consecuencias tales como falta de autodominio, autocontrol y riesgos de problemas conductuales.

Llegados a este punto, resulta interesante mencionar que son muchas las clasificaciones y teorías que han versado en torno al estilo educativo de cada padre. Sin embargo, en la actualidad, podemos distinguir cuatro tipologías, propuestas por Maccoby y Martín (1983).

En primer lugar, cabe mencionar el estilo democrático, que surge a consecuencia de combinar de manera equilibrada el control conductual con altos niveles de cariño. En segundo lugar, encontramos el estilo autoritario, derivado de ejercer elevados niveles de exigencias y pocas muestras de afecto y responsividad hacia los hijos. En tercer lugar,

aparece el estilo permisivo, en el que, pese a existir alta sensibilidad parental hacia los hijos, las conductas de supervisión son escasas. Por último, se encuentra el estilo negligente, que engloba a aquellos padres que muestran un patrón indiferente con respecto a sus hijos, ejerciendo pocas conductas comunicativo-afectivas, pero tampoco de tipo coercitivo o rechazante.

Estos estilos educativos parentales influyen en los rasgos de la personalidad infantil, al tener consecuencias directas en su comportamiento (Bersabé, Fuentes, y Motrico, 2001). Además de esto, no debemos olvidar la importancia que también tiene la calidad del tiempo que se pasa con los hijos en la mejora de los vínculos afectivos, la autoestima y se potencie el desarrollo global y el aprendizaje (Elías, Tobías y Friedlander, 2014).

Hemos decidido escoger este tema puesto que es de indiscutible actualidad, ya que como nos podemos dar cuenta, la tecnología ha tenido un avance sorprendente, incluso podríamos afirmar que nos está rebasando. Además, es conveniente averiguar si incide en el desarrollo de los niños al serles inculcada desde edades muy tempranas, ya que como menciona Piaget (1942) en su teoría Cognitiva, el niño aprende de manera individual y por sí solo a través de la experiencia.

Un ejemplo de ello es el aprendizaje informal del uso de dispositivos electrónicos tipo teléfonos o *tablets* por parte de niños en edades tempranas.

Por otro lado, y desde la perspectiva del trabajo social, se podría afirmar que aquí los familiares tienen un papel determinante, y que en ocasiones, no llegan a ser conscientes del modo en que un uso excesivo de dispositivos tecnológicos puede afectar a sus hijos en todos los aspectos, pudiendo esto ser por lo tanto un aspecto a trabajar con ellos desde un plano profesional por nuestra parte.



### 3. Marco teórico

#### 3.1. Definición de las NN. TT. y diferencia entre uso y abuso

Las NN. TT. han provocado un cambio muy importante en la vida de las personas y en el funcionamiento de la sociedad, pues su utilización afecta a ámbitos muy variados.

Vivimos en una época en la que se presta mucha atención a una serie de dispositivos que ayudan ya no solo al intercambio de información y comunicación entre las personas, sino a facilitar el comercio, la ciencia, el entretenimiento, la educación, y un sinnúmero de actividades relacionadas con la vida moderna del presente siglo.

Son muy variadas las definiciones sobre NN. TT. Bartolomé (1989), señala que “su expresión se refiere a los últimos desarrollos tecnológicos y sus aplicaciones” (p.11). El diccionario *Tecnología Educativa* (1991) de Santillana las define como “los últimos desarrollos de la tecnología de la información que en nuestros días se caracterizan por su constante innovación”. Castell (1986) indica que “comprenden una serie de aplicaciones de descubrimiento científico cuyo núcleo central consiste en una capacidad cada vez mayor de tratamiento de la información” (p.23). El Ministerio de Cultura (1986), las define como “nuevos soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales” (p.12). Por su parte, Addel (1997), las concreta como “un conjunto de acciones, productos y procesos de hardware y software que están relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión de datos digitalmente” (p.7).

La integración de las NN. TT. en el día a día, tanto en el caso de adultos como de niños, condujo a la organización UNICEF (2014) a considerar a los niños y niñas de la sociedad actual como “nativos digitales” ya que las tecnologías son centrales en sus vidas. Los más pequeños conviven con ellas y dependen de ellas para aprender, socializarse, informarse y divertirse, pudiéndose generar de esta manera dependencia de las mismas.

En el caso más extremo, los usuarios de nuevas tecnologías pueden verse afectados por un uso abusivo de las mismas, en ese caso, autores como Young (1996) definían el concepto de adicción a internet como un deterioro centrado en el control de su uso, que

tiene manifestaciones sintomáticas a nivel cognitivo, conductual y fisiológico. En ocasiones se llega a hacer un uso excesivo de internet, que trae como consecuencias la distorsión de los objetivos personales, familiares y profesionales. Y es que cualquier comportamiento reforzante, disponga o no de sustancias químicas, puede desencadenar en una adicción (Echeburúa y Corral, 2010).

La fundación CONFIAS (2011), que tiene entre sus objetivos la realización de actividades de investigación y de estudios epidemiológicos relacionados con situaciones que afectan a la infancia y a la adolescencia, desde una perspectiva multidisciplinar, ha realizado una investigación en el año 2011 que tiene como finalidad el estudio del uso, abuso y dependencia de las tecnologías de la información y la comunicación.

Refiere que este tipo de estudios se iniciaron en la década de los 80, cuando realmente empiezan a extenderse a la población tecnologías hasta ese momento inexistentes, y se han ido incrementando de forma progresiva al mismo ritmo que van aumentando y desarrollándose nuevas tecnologías que están al alcance de la mayor parte de la sociedad.

Según este informe, podemos hablar de dos desviaciones de lo que cabe considerar el “buen uso” de las TIC. Por una parte, el “mal uso”, considerado como un uso indebido o para fines poco lícitos. Y, por otra parte, el “abuso” o “uso patológico” que conduce a la adicción.

Por su parte, Young (1996) manifiesta que el abuso de las TIC, hasta convertirse en adicción, comenzó a estudiarse en los años 90 teniendo especial incidencia en los límites entre uso y abuso. Con el título “La aparición de un nuevo trastorno mental”, publica los resultados de un estudio cuya conclusión es la existencia de un trastorno por dependencia a internet similar al del juego patológico. La autora parte de la existencia de la dependencia a los ordenadores y la dependencia a los videojuegos, además de aceptar en un rango de igualdad todo tipo de dependencias.

No obstante, los resultados hoy en día siguen sin ser concluyentes, ya que existe una falta de consenso para establecer los límites entre lo que se consideraría un uso normal de estas tecnologías y un uso patológico o abusivo de las mismas.

El tiempo de uso ha constituido la variable más utilizada para hablar de adicción (Chou, 2001), aunque no existe consenso sobre el número de horas de lo que supondría un uso abusivo de las TIC. Actualmente, se estima que para poder considerar un caso de adicción es necesario tomar en cuenta otros múltiples factores además del tiempo de uso (Estallo, 2001).

Viktor Brenner (1997) fija la cifra de 19 horas semanales, Keith Anderson (1997) estableció el uso medio en 9,5 horas a la semana, Estallo (2001) concluye con que son 7 y 14 horas semanales, valores que según otros autores pueden ampliarse hasta las 20 horas. Por lo que, como se puede comprobar, es difícil obtener un criterio de consenso en cuanto a lo que sería un uso adecuado de las NN. TT.

Un problema añadido en lo que se refiere a las investigaciones españolas reside en el hecho de que existen pocos instrumentos validados en idioma español. En la actualidad, se está realizando un mayor trabajo en ese sentido, lo que ha provocado la aparición de nuevas escalas de medida de la adicción en jóvenes validadas. Por ejemplo, es preciso destacar la escala elaborada por Beranuy, Chamarro, Graner y Carbonell (2009) para medir la adicción a internet y al teléfono móvil.

De manera más general, Estallo (2001) habla de algunos criterios para valorar cualquier conducta adictiva (incluyendo las NN. TT.):

Cambios drásticos en los hábitos de vida a fin de tener más tiempo para conectarse, disminución generalizada de la actividad física, evitación de actividades importantes a fin de disponer de mayor cantidad de tiempo para permanecer conectado y disminución de la sociabilidad que tiene como consecuencia la pérdida de amistades entre otras. (pp.102-103)

Según la Asociación Española de Psicología Clínica Cognitivo Conductual (AEPCCC) (2014) podemos distinguir entre:

- Uso: La conducta no se realiza de forma continuada. La persona es capaz de interrumpir la acción en cualquier momento que se le solicite o que lo desee para dedicarse a otra actividad, sin que ello le produzca ningún problema o disgusto.

- Abuso: La conducta es desadaptativa. La persona dedica todo el tiempo que le es posible a una actividad y puede ocurrir que abandone otras, que antes le gustaban, para dedicarse exclusivamente.
- Dependencia: La conducta es reiterativa. La persona ha ido adaptando sus necesidades a la conducta compulsiva y suple su necesidad de emoción, compañía, reto, superación, distracción, etc. Con ello, busca incesantemente la sustancia, cosa o situación, hasta conseguirla como sea, sin importar nada más.

### 3.2. Las NN. TT. y su impacto, frente a la importancia del juego tradicional en la primera infancia.

En la actualidad, en las sociedades desarrolladas, los niños se inician cada vez más pronto en el conocimiento y uso de las TIC (Núñez Partido y Jodar, 2009). Esta afirmación queda constatada a través de diferentes estudios como el puesto en marcha por Cánovas (2014). En él, se pone de manifiesto que el 30% de los niños y niñas en España, a los 10 años ya disponen de un teléfono móvil, a los 12 años el 70% y a los 14 el 83%, llegando a concluir lo siguiente (Cánovas 2014):

Lo cierto es que la edad de inicio en su uso es mucho más temprana. Los niños de 2 y 3 años de edad acceden de forma habitual a los terminales de sus padres, manejando diversas aplicaciones, principalmente juegos, aplicaciones para pintar o colorear y cadenas de televisión que ofrecen series infantiles a través de estos dispositivos. Algunos de estos niños ya recorren YouTube saltando de vídeo en vídeo, o repasan de una en una las fotografías que sus padres tienen en sus galerías de fotos (p. 3).

Los principales entornos para interactuar en la infancia con las NN. TT. son la escuela y el hogar familiar. Hoy en día, son numerosos los centros escolares que cuentan con modernos y novedosos recursos tecnológicos, y en el hogar la situación no es diferente. Determinados dispositivos como las *tablets*, están comenzando a posicionarse en España como una nueva pantalla de referencia para las familias (un 72,2% en el año 2014, según el INE), compartiendo espacio con la televisión, el teléfono móvil y el ordenador.

Haciendo referencia a otros estudios europeos, se pone de manifiesto que 1 de cada 3 niños tiene acceso a una *tablet*. Hasta el 43% de los niños de entre 5 y 15 años y el 11% de los niños de entre 3 y 4 años, llegando incluso a preferir su uso antes que ver la televisión (Ofcom, 2013).

El atractivo de las tecnologías para los más pequeños, unido a su fácil acceso puede provocar que se vean absorbidos por ellas. Hecho que en la actualidad preocupa a una gran cantidad de expertos por las consecuencias negativas que esto pueda acarrear en su desarrollo.

Un estudio realizado por Neil Pierce en 2013 titulado “Digital game-based learning for early childhood”, afirma que aunque aumentando el uso de juegos educativos informatizados, gracias a la proliferación de las *tablets*, los beneficios constatados para el desarrollo infantil en edades de 3 a 6 años son más bien escasos. No obstante, otros autores recalcan el impacto positivo de su uso en la escuela para que los niños mejoren su comprensión, creatividad, capacidad de memoria, motivación para aprender, desarrollo de competencias digitales y el aprendizaje autónomo (Marqués, 2014).

En esta misma línea, Cánovas (2014), afirma que:

Los niños y niñas deben iniciarse lo antes posible en el manejo de una *tablet*, pero siempre y cuando esto suceda con el acompañamiento de sus padres y estos estén decididamente implicados en su formación. No se trata solo de estar delante, en muchas ocasiones hay que interactuar y compartir las primeras experiencias con ellos”. (pp.3-4)

Y es que hace apenas 20 años, niños y niñas jugaban todo el día al aire libre creando su propia forma de divertirse, de manera natural y sencilla, y sin necesidad de un equipamiento costoso y sofisticado.

Desde un punto de vista psicológico, el juego es la actividad principal del niño, la vía para elaborar y expresar sus sentimientos y un hecho clave para desarrollar todo tipo de competencias intelectuales, sociales y morales (Aguilar, Carreras, Navarro y Martín, 2011).

Los niños crecen jugando, de manera que el juego afecta a todos los procesos del desarrollo infantil: desarrollo físico, sensorial y psicomotor, desarrollo afectivo y

emocional, desarrollo cognitivo, desarrollo del lenguaje, etc. Del juego depende la imaginación y la creatividad, la adquisición de todo tipo de habilidades, la toma de conciencia de sí mismo y la construcción de la propia identidad personal.

Uno de los autores que más y mejor ha estudiado el juego en la infancia es Jean Piaget (1956), que nos dejó una excelente guía para analizar, a través del juego, el desarrollo cognitivo, subrayando la importancia de su papel en la construcción del conocimiento. A su aportación hay que sumar la de otros muchos autores, como es el caso de Vygotsky (1924), que destacó el papel del juego en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores y como elemento de socialización; o el de Winnicott (1941), para quien el juego es la base y raíz de la capacidad para crear y utilizar símbolos, a la vez que una herramienta de diagnóstico y terapia.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

En su teoría del desarrollo, sostuvo que los niños pasan por distintos estadios evolutivos, y se basó en el juego para determinar en la etapa en que se encuentran. Las principales etapas del desarrollo identificadas por Piaget son: estadio sensorio motor (de 0 a 2), estadio pre operacional (de 2 a 7), estadio de las operaciones concretas (de 7 a 12) y estadio de operaciones formales (a la edad 12 y más), distinguiendo además cuatro tipos de juegos: juego simbólico, de ejercicio, de reglas y de construcción, estos se consolidan en diferentes etapas del desarrollo de los niños.

En el estadio preoperacional, que es el que nos interesa para el presente estudio, predomina el juego simbólico. Este, consiste en simular situaciones, objetos y personas que no están presentes en el momento del juego, y favorece a la hora de comprender el entorno que les rodea, aprender y practicar conocimientos sobre los roles establecidos en la sociedad en la que está inmerso, favorecer el desarrollo de la creatividad e imaginación y desarrollar el lenguaje, ya que los niños verbalizan continuamente lo que hacen.

Por su parte, Vygotsky analiza, el desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil destacando dos fases significativas: la primera, de 2 a 3 años, en la que juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga; y la

segunda, de 3 a 6 años, que se caracteriza por "el juego dramático", con un interés por imitar el mundo de los adultos. De esta forma, avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo, favoreciendo esto el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

Vygotsky (1924) refiere que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios, destacando así que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás.

Aún no se conoce en su totalidad el impacto que las nuevas tecnologías generan, pero estudios recientes como los realizados por Díaz y Aladro (2016) o Castellana, Sánchez-Carbonell, Graner y Beranuy (2007), demuestran que un mayor tiempo de exposición a dispositivos en edades tempranas arroja mayores índices de obesidad, problemas de sueño, bajo rendimiento académico, pérdida de relaciones sociales y el contacto cara a cara, dificultades en la atención y concentración, miopía, déficit de atención y depresión infantil. Además, es probable que se dé una afectación en la maduración de distintas estructuras y funciones del cerebro en desarrollo (Bilbao, 2016).

En 2015 se llevó a cabo un estudio sobre la identificación y prevención de los efectos inducidos en la salud de la dieta y el estilo de vida en niños, recogidos durante dos años en 5.221 niños de 8 países europeos (España, Alemania, Hungría, Italia, Chipre, Estonia, Suecia y Bélgica), cuya edad inicial fue de 2 a 10 años.

Los resultados, muestran que existe una relación entre la hipertensión y el tiempo de exposición a la televisión. En concreto, comprobaron que la incidencia era de 110 por cada 1000 niños, lo que viene a señalar que los niños que pasan dos horas al día con la televisión, los ordenadores o las videoconsolas tienen un 30% más de probabilidades de padecer problemas de hipertensión (Ferreira et al., 2015).

Algunos profesionales de la psicología refieren que este problema, puede estar ocasionados en parte porque los padres hoy en día, no disponen del tiempo suficiente para compartir con sus hijos debido a su trabajo, al manejo del hogar y otras

ocupaciones que consumen su día a día. Ante ello, resulta más fácil que los menores permanezcan en casa atraídos por los aparatos tecnológicos de última generación.

En esta línea, Sonia Calderón (2012), experta en tecnología educativa de la Universidad de la Sabana, en uno de sus trabajos, afirma que la tecnología nunca debe convertirse en una herramienta de los padres para entretener a sus hijos mientras que ellos están ocupados. Lo ideal es que siempre se use en compañía de un adulto y todos interactúen con ella.

La tecnología no debe reemplazar ningún tipo de interacción (ni con padres, amigos, ni maestros) sino acercarlos de manera ingeniosa a la realidad que viven.

Además, el juego con *tablets*, ordenadores y teléfonos móviles debe ser además de un premio o un reconocimiento para los niños, una herramienta de trabajo en casa y en el aula, haciéndoles entender que dichos elementos son un medio para relacionarse con el mundo, aprender, acceder a un mar de conocimientos y conectarse.

Manfred Spitzer (2017) catedrático de psiquiatría, manifiesta que los consumidores de las nuevas tecnologías no poseerán la capacidad de reflexión básica, ni tampoco la habilidad de la comunicación real, cara a cara. El uso de las tecnologías es una forma de evitar el trabajo mental. “Pocas ventajas y mucho riesgos”, asegura.

Según Spitzer (2017) el uso de las nuevas tecnologías puede resultar una manera fácil de entretener a los pequeños y poder así realizar nuestras actividades cotidianas con tranquilidad. Sin embargo, también asegura que la exposición temprana a estos dispositivos puede desembocar en una adicción que, cuanto más temprano sea su acceso, más difícil será de controlar en años venideros.

Y es que la tecnología no debería remplazar lo que un niño aprende con el juego tradicional. Según la Real Academia Española (RAE, 2014) jugar hace referencia a hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. Por su parte, en el Oxford Dictionary (2017), la palabra juego se refiere a una actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.



Algunos de los valores que podemos encontrar en el juego tradicional son:

- Transmisión cultural, ya que nos van pasando la cultura de una generación a otra, sin que esta se pierda.
- Aproximación con la realidad.
- Motivación.
- Motricidad.
- Adecuada utilización del tiempo libre.
- Mejora de la autoestima, ya que el niño siente que está jugando a sus propios juegos, reforzando, por tanto, el punto de vista de uno mismo.
- Salud física, mental y social, eliminando el sedentarismo y estrés cotidiano y promoviendo la interacción, desinhibición y relaciones positivas con sus iguales.
- Promoción de la creatividad, ya que al jugar a juegos que facilitan nuevos puntos de vista, estos deben abrir su mente y crear normas estandarizadas.

Son muchos los expertos que afirman que nunca se debe reemplazar el ir al parque o jugar al aire libre, en especial en familia, por pasar tiempo frente a las nuevas tecnologías (Ruipérez, 2014), ya que las primeras no solo aportan salud, sino que potencian las relaciones interpersonales y la formación del carácter de los más pequeños (Ferreira et al., 2015).

El uso de la tecnología debe tener un objetivo concreto y puntual: diversión, aprendizaje o formación. Aquí el papel de los adultos, pensamos que es importante, ya que deben dar buen ejemplo de ello a sus hijos, y no hacer también un uso excesivo de las NN. TT. continuamente en casa.

Por otro lado, con el juego tradicional los niños interactúan con su grupo de iguales o familiares, se transmiten valores positivos como la humildad y el compañerismo, entre otros. No promueven el sedentarismo, ya que constantemente están en movimiento. Hay menos probabilidad de problemas visuales al no estar expuestos a una pantalla. No producen adicción. Y lo más importante, aprenden a través del medio, la interacción y las experiencias reales. Lo que favorece el desarrollo de la creatividad, imaginación y lenguaje; aspectos fundamentales a esta edad para contribuir a uno de los elementos más

característicos de esta etapa, el juego simbólico (Aguilar, Carrera, Navarro y Martín, 2011).

Sin embargo, con las nuevas tecnologías, los chicos juegan solos la mayoría de las veces y no permiten que su imaginación vuele, ya que hay una gran cantidad de videojuegos a los que tienden a “engancharse” durante una buena temporada. También, en ocasiones se transmiten valores negativos, y es que no es raro hoy en día encontrarnos con determinados videojuegos que fomentan aspectos negativos como el machismo, la violencia, el sexismo, el racismo, etc.

Por otro lado, el juego tecnológico promueve el sedentarismo y es adictivo, provocando en los pequeños agresividad y rabietas cuando no pueden continuar jugando (Jiménez-Murcia et al., 2013). Y un aspecto muy importante es que ese juego no es real, ya que las experiencias son ficticias no favoreciendo por tanto el contacto humano.

No obstante, cabe aclarar que la tecnología tiene también muchas ventajas y los videojuegos, en ocasiones, aportan a los más pequeños algunas experiencias que no pueden vivir a través de los juegos tradicionales, incluso existen aplicaciones específicas para tratar algunas discapacidades o problemas de aprendizaje, como es el caso de Proyecto Azahar (2013), aplicación destinada a ayudar a mejorar la calidad de vida y la autonomía de las personas con autismo y/o con discapacidad intelectual, Proyecto H@z Tic (2012), una guía práctica de aprendizaje digital de lectoescritura mediante *tablet* para alumnos con síndrome de Down, Signed Histories (2017), una aplicación para el uso del *iPad* destinada a alumnos con discapacidad auditiva, ya sea en el ámbito escolar o familiar, o Dyseggxia (2012), un juego para móviles que ayuda a los niños con dislexia a superar sus problemas de lectura y escritura a través de divertidos juegos de palabras.

Siguiendo esta línea, Cascales y Laguna (2014), realizaron un estudio sobre el uso de la pizarra digital con niños de preescolar en la aplicación de una unidad didáctica. Entre sus resultados, se resalta la actitud de los estudiantes del grupo experimental en el uso de la pizarra digital al mostrar más interés, menos frustración frente a las dificultades y mayor participación en el desarrollo de la unidad. Por su parte, Contreras y Contreras (2014), demostraron que existe una relación positiva entre el uso de determinados

videojuegos y el incremento de las habilidades cognitivas para el desarrollo del rendimiento escolar, siempre y cuando exista una participación directa entre profesores y padres, y se tenga el criterio para escoger los videojuegos adecuados.

De otro lado, Botello y López (2012) entre los resultados de su investigación, mostraron el impacto positivo que tiene sobre el desempeño lector de los niños las NN. TT., siempre y cuando su uso se oriente hacia la actividad lectora. Además, en un estudio realizado por Meelissen y Drent (2008) se demuestra como la intensidad del uso de la TIC con fines educativos mejora el desempeño escolar en una muestra de estudiantes holandeses.

En definitiva, un uso moderado y con sentido pedagógico de estos dispositivos electrónicos en compañía de los mayores sí que puede resultar beneficioso.

### 3.3. Promoción de un uso educativo de las nuevas tecnologías.

En relación al apartado anterior, y viendo el impacto que un uso excesivo de las NN. TT. puede tener en los más pequeños, es interesante plantear: ¿Cómo podemos hacer un uso educativo de ellas? Ya que, si bien es cierto, las nuevas tecnologías implican riesgos, como vimos anteriormente, también tienen un gran potencial de aprendizaje, especialmente en la escuela.

Castell (1986), afirma que:

Un nuevo espectro recorre el mundo, las nuevas tecnologías. A su conjuro ambivalente se concitan los temores y se alumbran las esperanzas de nuestras sociedades en crisis. Se debate su contenido específico y se desconocen en buena medida sus efectos precisos, pero apenas nadie pone en duda su importancia y el cambio cualitativo que introducen en nuestro modo de producir, de gestionar, de consumir y de morir. (p. 13)

Puesto que todo no son consecuencias negativas, también existen muchas opiniones a favor de un uso responsable y, sobretodo, educativo de estas.

La tecnología educativa, debe ser según Sancho (1994, p.7) “un saber que posibilite la organización de unos entornos de aprendizaje (físicos y simbólicos) que sitúen al alumnado y al profesorado en las mejores condiciones posibles para perseguir las metas educativas consideradas personal y socialmente valiosas”.

Por su parte, la UNESCO (1984, p. 229) define tecnología de la educación como:

Un uso para fines educativos de los modernos medios de comunicación de masas, los materiales audiovisuales, el ordenador, etc. En un sentido más amplio hoy abarca la aplicación de todo sistema, técnica o material que permite mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje, tomando en cuenta tanto los recursos técnicos como los humanos y su interacción, con el fin de conseguir la mayor eficacia posible.

Aunque los beneficios de las NN. TT. en educación son un hecho, según Vail (2003) la moderación en el uso de la tecnología es la clave. El autor señala que el ordenador es una herramienta de enseñanza que se debe utilizar de manera reflexiva, requiriendo preparación y un uso moderado.

Asimismo, las NN. TT. pueden ser verdaderamente educativas y servir de entretenimiento, pues los estudios que se están realizando con niños y niñas pequeños están demostrando el poder de este medio para el desarrollo cognitivo (Pack, 1998).

Muchos de estos dispositivos combinan juegos, cuentos electrónicos, gráficos, música, efectos de sonido y animaciones, explotando el poder del aprendizaje interactivo y utilizando personajes que ya son conocidos por los niños.

Con respecto al inicio del uso de las NN. TT., según Travenier (1998), nunca es demasiado pronto para poder aprender con instrumentos distintos, adaptados a la edad y las motivaciones. La informática puede y debe encontrar su lugar a todos los niveles de la enseñanza desde la escuela infantil. El uso de las NN. TT. a nivel preescolar es actualmente el centro de atención y estudio de múltiples investigadores. Los resultados encontrados hasta el momento plantean la importancia del uso moderado del medio informático. Además parece de suma importancia la formación de los docentes en referencia al conocimiento de las posibilidades didácticas del medio, la evaluación del

software educativo y la integración de la tecnología como complemento a los medios tradicionales.

Romero (2002) plantea que hemos de estar atentos a las posibilidades didácticas que puede ofrecer el ordenador y la manera en que las instituciones educativas contemplan la incorporación de la informática en el aula. En primer lugar, como fin, para ofrecer a los alumnos conocimientos y destrezas básicas de la informática como bases de educación tecnológica adecuadas a cada edad. Y en segundo lugar, como medio, para convertir la informática en un instrumento de aprendizaje.

Numerosas investigaciones han puesto de relevancia la importancia de que los colegios se adapten a los nuevos tiempos, tal y como recuerdan desde el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado, del Ministerio de Educación. Algunos autores plantean que el uso de las nuevas tecnologías con niños preescolares puede ser de gran ayuda para los docentes en el desarrollo de diversas habilidades en las diferentes áreas de desarrollo. En esa línea, Romero (2002), indica que las habilidades desarrolladas en los programas software para los más pequeños son las siguientes:

En primer lugar, en cuanto al desarrollo psicomotor, a través del manejo del ratón se consigue: estimular la percepción óculo-manual, desarrollar la motricidad fina y reforzar la orientación espacial.

En segundo lugar, en lo relativo a las habilidades cognitivas, a través de la interacción con las NN. TT., los niños podrán trabajar la memoria visual, relacionar medio y fin y desarrollar la memoria auditiva.

En tercer lugar, en el ámbito de la identidad y autonomía personal, lograrán identificar características individuales, identificar sentimientos en función de los gestos y fomentar la autoconfianza y autoestima a través de diversas actividades.

En cuarto lugar, respecto al uso y perfeccionamiento del lenguaje y la comunicación, podrán expresar ideas a través de la escucha y trabajo con cuentos interactivos, identificando el inicio, nudo y desenlace de las historias, serán capaces de crear tarjetas de felicitación donde puedan reflejar sus sentimientos, dibujar libremente sobre

experiencias vividas, así como expresar y resaltar sus vivencias, ideas, experiencias y deseos.

En quinto lugar, en cuanto a las pautas de convivencia y relación social, a través de las NNTT con fines didácticos, los pequeños pueden adquirir hábitos de buen comportamiento en clase, fomentar valores como el trabajo en grupo, valorando y respetando las actividades del resto de compañeros y compañeras y desarrollando el espíritu de colaboración, relacionarse con el entorno social que les rodea creando vínculos afectivos y aportar y defender sus propios criterios y puntos de vista.

En último lugar, en relación al descubrimiento del entorno inmediato, los pequeños pueden representar escenas familiares a través de programas de diseño gráfico, crear juegos cuyas imágenes reflejen su vida cotidiana (familia, mascotas...) y trabajar con software que les permita crear escenas de su entorno (casa, parque, hospital...).

En definitiva, se subrayan las ventajas de aprender del ordenador usando programas didácticos cerrados con objetivos didácticos, utilizándolo como herramienta para el desarrollo de determinadas tareas escolares, de manera que los niños y niñas tengan un rol más activo.

No obstante, una integración efectiva de las NN. TT. en los contenidos y en los aprendizajes exige una atención aún más atenta a su presencia en la formación del profesorado (De Pablo, 2009) y en establecer contextos formativos donde la familia pueda participar, así como colaborar en este proceso integrador que se está desarrollando, siendo fundamental para todo esto concienciar a los familiares acerca de la importancia que tiene una temprana prevención, para evitar un uso inadecuado de las nuevas tecnologías por parte de sus hijos e hijas, así como de los riesgos que estas conllevan.

Podemos entender por prevención según muestra la Academia de la lengua (RAE, 2014), la preparación y disposición que se hace anticipadamente para evitar un riesgo o ejecutar algo. Implica actuar para que un problema no aparezca o, si ya lo ha hecho, para disminuir sus efectos.

Existen distintos niveles de prevención según la OMS (1998):

-Prevención primaria: Es aquella actuación que se lleva a cabo antes de que el problema aparezca, trabajando con todos los factores de riesgo asociados a él. Se dirige a población general y a los colectivos que puedan estar en mayor riesgo.

-Prevención secundaria: Es aquella actuación sobre problemas que ya existen (en etapas iniciales), tratando de hacerlos desaparecer por completo o parcialmente y evitando las complicaciones posteriores.

-Prevención terciaria: Actuación que se lleva a cabo cuando el problema ya está fuertemente instalado. El objetivo es frenar su desarrollo y consecuencias.

Es esencial comprender la necesidad de formar a padres y educadores para que actúen como agentes de prevención primaria, pero en este caso, y centrándonos en el ámbito familiar, en la familia se producen los aprendizajes más valiosos para la vida, durante el proceso de socialización que incluye la enseñanza de valores, significados y normas. El papel de la familia como agente preventivo es incuestionable, en el área de las nuevas tecnologías y en cualquier otra.

La familia puede reducir los factores de riesgo y aumentar, por tanto, la protección de los jóvenes para el problema de las adicciones y para muchos otros. El papel de los padres y madres, aunque debe combinarse con las acciones de los centros educativos y de otras instituciones, es fundamental e insustituible (Labrador, Requesens y Helguera, 2011).

¿Y cómo pueden estos padres y madres actuar? UNICEF (2014) ofrece algunas claves de ello:

-Dialogar de manera continuada con los hijos.

-Estar al día en todo lo relativo a internet y nuevas tecnologías, ya que cuanta más información se tenga sobre esta realidad mejor podrán ayudar y acompañar a sus hijos en el buen uso de ellas.

-Ofrecerles un ejemplo coherente de sus propios actos, ya que si un niño observa que su padre o madre habla por el teléfono móvil a todas horas y en cualquier

parte, es probable que comience a utilizarlo de la misma manera y que incluso exija su “derecho” a hacerlo.

- Limitar ciertos contenidos según la edad.

- Compartir el tiempo de uso de las tecnologías con los hijos, y estimularles para que hagan un uso más productivo de ellas, por ejemplo, para aprender a investigar.

- Establecer normas y pautas razonables. Esto es de vital importancia, ya que los menores necesitan ser guiados por los adultos para aprender a realizar aquello que desean de la manera más adecuada. Por tanto, es importante fijarles unas normas de comportamiento y unos límites claros y precisos para que tengan claro lo que pueden y no pueden hacer y sepan sus consecuencias.

- Compartir el tiempo libre con los hijos, proponiéndoles actividades de ocio en función de sus intereses. El tiempo libre es un momento de aprendizaje a través de actividades gratificantes. Por esta razón, los padres y madres deben enseñar a sus hijos a gestionar su descanso y entretenimiento de forma adecuada. Debemos ofrecerles todas las posibilidades de ocio a nuestro alcance y motivarles para que se impliquen en ellas; es importante descubrir las aficiones que estimulan a nuestros hijos, fomentar su práctica y, por supuesto, tener en cuenta su opinión, para que se sientan implicados en las propuestas para su tiempo libre. De lo contrario, se sentirán desmotivados y lejos de resultarles agradables, terminarán sintiendo que estas actividades son una obligación.

Por todo lo expuesto a lo largo del marco teórico, se plantea a continuación realizar una propuesta de intervención donde, tras una recogida y análisis de datos, se propone llevar a cabo una serie de talleres dirigidos a padres y madres de niños que se encuentran en un tramo de edad que oscila entre los 4 y 7 años.

Con todo esto, y desde una perspectiva más enfocada en el trabajo social, se pretende lograr que estos padres sean capaces de adoptar, en este momento, unas medidas adecuadas que permitan una prevención temprana del uso que sus hijos hacen hoy en día de las NN. TT., de cara a posibles problemas futuros.



#### **4. Objetivos**

##### Objetivo general:

Explorar la situación muestra y realizar una propuesta de intervención educativa centrada en cómo hacer un uso adecuado de las nuevas tecnologías, cuyos destinatarios sean los niños, pero centrada en los padres.

##### Objetivos específicos:

1. Ayudar a los padres a conocer en profundidad el mundo de las nuevas tecnologías.
2. Entender los riesgos que envuelven a las nuevas tecnologías.
3. Dotar a los padres de estrategias que les permitan comprender la importancia de una prevención temprana en el ámbito de las nuevas tecnologías para, de esta manera, evitar la adquisición de hábitos perjudiciales en los menores.
4. Comprender las ventajas de un uso con fines pedagógicos de las nuevas tecnologías.
5. Fomentar en los padres la adquisición de unas pautas saludables de uso, a poner práctica con los menores.
6. Promover un mayor disfrute del tiempo de ocio en familia.

#### **5. Metodología**

En términos de metodología, el total de sesiones serán cuatro, con una duración de dos horas y media cada una. Con estas actividades se pretende que los padres y madres descubran los conflictos que pueden traer de la mano las NN. TT. y sean capaces de adoptar, en este momento, medidas adecuadas para la prevención de problemas futuros. Para ello, favoreceremos una comunicación bidireccional y una retroalimentación. Con esto, pretendemos implicar a los participantes y que tomen conciencia de forma directa y personal sobre los contenidos, reflexionen acerca de ellos y, finalmente, los transfieran a una acción.

En cada una de las sesiones que se realizarán con este proyecto podemos distinguir dos etapas diferenciadas:

1. Primera etapa. Podríamos considerarla formativa, ya que una parte de cada sesión ira destinada a transmitir determinados conocimientos básicos y la diferencia entre ellos a través de una presentación Power Point.

2. Segunda etapa. Se puede considerar práctica, ya que busca ceder el protagonismo al grupo, de manera que a través de diferentes actividades y vídeos explicativos se logre una retroalimentación entre la dinamizadora y los participantes.

De esta manera, la persona dinamizadora podrá guiar a estos hacia la reflexión, animando al debate y utilizando diferentes dinámicas que favorezcan la comunicación y el intercambio de ideas. Con esto, se pretende despertar el interés de los padres y que a través de la creatividad y la cooperación logren revertir determinadas situaciones mediante una búsqueda de soluciones. Así, asimilarán la información recibida y la pondrán en práctica comprometiéndose a actuar.

## 5.1. Instrumentos:

### 5.1.1. *Instrumentos de evaluación:*

En la presente intervención, se propone como instrumento de evaluación el cuestionario, que como ya sabemos, se trata de un conjunto de preguntas sobre los hechos o aspectos que interesan en cualquier actividad que requiera la búsqueda de información.

En este caso, se trata de un cuestionario individual que han tenido que responder los padres y madres de los niños. Este, consta de 33 preguntas y para su realización, hemos utilizado una amplia y variada batería de herramientas de aplicación individualizada y evaluación cuantitativa. En su mayor parte, instrumentos utilizados y validados por otros expertos, como es el caso de:

- “Internet Addiction Test” (Young, 1998), que trata de medir los comportamientos asociados al uso adictivo de internet, incluyendo la compulsión, el escapismo y la dependencia.

- Cuestionario utilizado en el estudio “Health Behaviour in Schoolaged Children” en su adaptación al español (Moreno et al., 2010), que permite conocer los hábitos de sueño de los adolescentes y jóvenes.
- Recopilación de dimensiones del estudio cualitativo realizado por el Observatorio de la Infancia en Andalucía (2010), que permite evaluar la frecuencia con la que los adolescentes y jóvenes realizan actividades en familia.
- “*Subescala de cohesión familiar*” (Bazo-Alvarez, J. C., Bazo-Alvarez, O. A., Aguila, J., Peralta, F., Mormontoy, W., y Bennett, I. M., 2016), que sirve para evaluar la cohesión y adaptabilidad familiar, es decir, el grado de vinculación emocional que existe entre los miembros de la familia, así como la habilidad de la familia para cambiar su estructura de poder, sus reglas y/o sus roles en respuesta a las tensiones situacionales y evolutivas a las que tengan que hacer frente.

Para ello, se han seleccionado algunos de sus ítems y adaptado tanto al perfil de los participantes como a los aspectos que más nos interesan estudiar.

El cuestionario se administrará antes de la realización de los talleres a modo pre-test (*Ver anexo 2*), junto a un consentimiento informado y un documento que explica la finalidad de esta investigación (*Ver anexo 1*). De esta forma, podremos obtener una radiografía de cómo se utilizan las nuevas tecnologías en los hogares de nuestra población objetivo y en función de los resultados, justificar la necesidad de su realización.

Por otro lado, se propone que un mes después de finalizar los talleres, volvamos a facilitar el mismo cuestionario a modo pos-test para, de esta manera, poder llevar a cabo un seguimiento que nos va a permitir comprobar cómo han integrado los padres y madres los conocimientos proporcionados.

### 5.1.2. Instrumentos para la intervención

Para desarrollar el proyecto es necesario disponer de una serie de recursos que clasificaremos en:

- Recursos materiales:
  - Inventariables: proyector, ordenador con conexión a Internet y fotocopidora. Estos recursos serán aportados por la entidad.
  - Fungibles: cartulinas, tizas, folios, rotuladores y pegatinas.
- Infraestructuras: aula del Centro educativo.
- Recursos humanos: Profesional de la educación, psicología o Trabajo Social.

En la Tabla 2 se indica el presupuesto necesario para ejecutar la intervención.

Tabla 2 Gastos del proyecto de intervención

Concepto	Coste (€)	Unidades	TOTAL
Material			
Fungible			
- Cartulinas	0,60	15	9
- Folios	3	1	3
- Pegatinas	1,86	3	5,58
- Rotuladores	4,70	5	23,5
-Tizas	1,28	1	1,28
TOTAL			42,36

Fuente: Elaboración Propia, 2017.

### 5.2. Participantes:

En cuanto a los destinatarios, hemos decidido escoger una muestra de 30 alumnos de un colegio público de Cádiz capital.

De estos alumnos, 16 pertenecen a la última etapa de educación infantil. Este colegio dispone de tres aulas de educación infantil pero, la insuficiencia de matrículas en 4 años ha provocado la unión de las clases de 4 y 5 años en el presente curso académico.

En esta aula, podemos encontrar 6 niñas y 10 niños. El resto de nuestra muestra pertenece al aula de primero de educación primaria, donde podemos encontrar 9 niñas y 5 niños. Por lo que la franja de edad oscila entre los 4 y 7 años.

El centro seleccionado para la recogida de información ha sido el Colegio Público Gadir, situado en la barriada de la Paz, una zona compleja considerada de actuación preferente, donde se dan múltiples y diversas capas sociales y coexisten problemáticas de toda índole.

Debido a la corta edad de los menores, los beneficiarios directos de este proyecto serán sus padres y madres, sin embargo, en la medida en que se consiga cambiar la actitud de estos, se podrán ver beneficiados de manera indirecta los más pequeños, ya que el hecho de que los padres eduquen a sus hijos en las nuevas tecnologías con normas claras y consistentes se considera un factor de protección hacia estas.

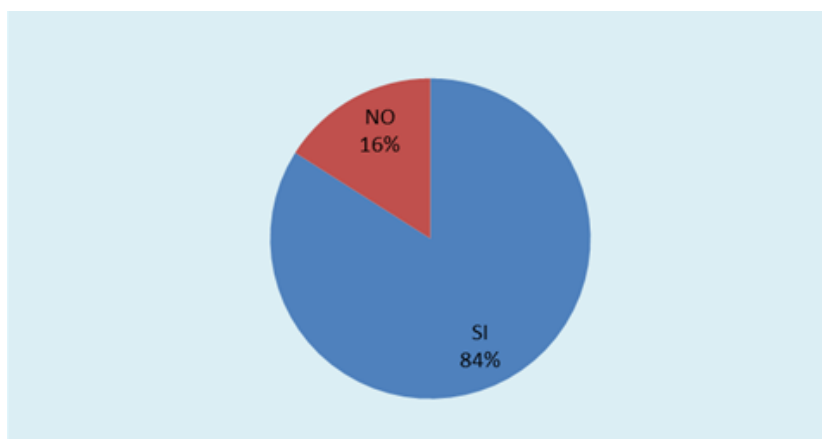
Concretamente, esta intervención está dirigida a un grupo que oscile entre las quince y veinte personas.

A continuación, se muestran los resultados más destacables obtenidos de la recogida de información.

## **6. Resultados de la evaluación**

En primer lugar, se observa cómo el 84% de las personas encuestadas disponen de conexión a internet en el hogar. Este dato nos permite comprobar cómo efectivamente, en la sociedad actual las NN. TT. están muy presentes, ya que de una muestra de 30 personas, tan sólo el 16% no dispone de conexión a internet.

Gráfico 3: Disponibilidad de conexión a internet en el hogar.

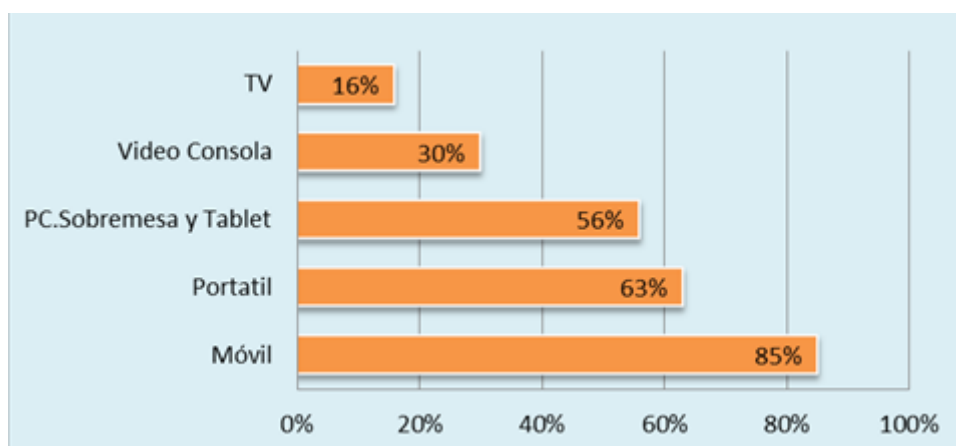


Fuente: Elaboración propia, 2017

Por otro lado, y en relación a los dispositivos más utilizados para dicha conexión, el 85% de los padres afirman conectarse a internet a través de móvil, el 63% a través del ordenador portátil, el 56% a través de ordenador de sobre mesa y *tablet*, el 30% a través de videoconsola y el 16% a través de la televisión.

Es por ello que podemos constatar cómo los resultados coinciden con el estudio realizado por el INE (2015), el cual reflejaba como dispositivos móviles, ordenador portátil y ordenador de sobremesa fueron los más utilizados para conectarse a Internet en las viviendas españolas en el año 2014.

Gráfico 4: Dispositivos más utilizados para la conexión a internet.



Fuente: Elaboración propia, 2017

Haciendo referencia al estudio llevado a cabo por Ofcom (2003), donde se ponía de manifiesto que 1 de cada 3 niños tiene acceso a una *tablet*, llegando incluso a preferir su uso antes que ver la televisión, se puede comprobar cómo efectivamente, el 67% de los padres afirman que la *tablet* es el dispositivo preferido de sus hijos, y por tanto, el que más utilizan, seguido del teléfono móvil en un 23% y la videoconsola con un 10%.

En relación a la edad de inicio en el mundo de las NN. TT., se ha podido observar cómo dos tramos de edades han resaltado en relación al resto. Un 50% de los padres afirman que sus hijos comenzaron a utilizar los dispositivos tecnológicos a los 2 años, y un 40% afirma que sus hijos comenzaron a los 3 años.

El resto, queda repartido entre los 4 años, con un 7% y 1 año, con un 3%. Es por ello que, tal y como afirmaba Cánovas (2014) a lo largo del marco teórico, cada vez los pequeños se inician más pronto en el manejo de las tecnologías, siendo capaces de controlarlas perfectamente con tan solo 2 y 3 años.

Continuando en esta línea, se formuló a los padres la pregunta de cómo aprendieron sus hijos a utilizar las NN. TT. Un 57% afirma que en solitario, frente a un 43% que indica que a través de amigos y familiares. A partir de ahí, resultaba interesante saber si los pequeños en la actualidad, cuando utilizan estos dispositivos, cuentan con la supervisión de un adulto. Un 53% afirma que sus hijos utilizan estos dispositivos tanto solos como en compañía de un adulto, un 34% refiere que siempre los utilizan solos y tan solo un 13% asegura que siempre lo utilizan en compañía de un adulto.

En base a estos resultados, cabe decir que nos encontramos ante un 87% de niños y niñas que pueden llegar a utilizar las NN. TT. sin la supervisión de un adulto, con todos los peligros que esto conlleva.

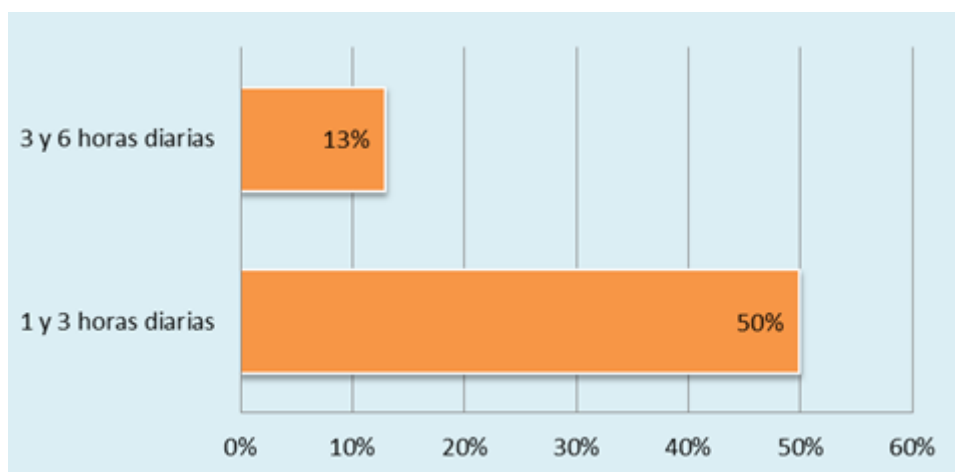
Por todo ello, nos planteamos: ¿Están seguros esos padres de que sus hijos únicamente utilizan las NN. TT. para jugar?, ¿Son conscientes de que existen determinadas páginas web y publicidades que aparecen sin permiso?.

Al permitir que sus hijos usen las NN. TT. en solitario, ¿son conscientes de la existencia o tienen instalado el control parental? Al no supervisar las actividades que sus hijos realizan con estos dispositivos, ¿saben con qué tipo de juegos pasan sus hijos las horas? (asumiendo el riesgo que supone el acceso a contenido no apto para menores).

En esa línea, Cánovas (2014) insiste en la importancia de que los padres participen y acompañen a los hijos en el uso de las tecnologías.

Siguiendo con la exposición, un aspecto que resulta bastante interesante por la falta de consenso que hoy existe, tal y como pudimos comprobar en el marco teórico, y que nos permite determinar el límite entre uso y abuso, es el tiempo que los pequeños dedican al uso de las nuevas tecnologías. En este caso, el 50% de los padres afirman que sus hijos dedican de lunes a viernes entre 1 y 3 horas diarias a la utilización de los dispositivos tecnológicos, mientras que un 13% de padres indica que este tiempo se extiende entre las 3 y 6 horas diarias

Gráfico 5: Horas diarias dedicadas entre semana al uso de las NNTT.

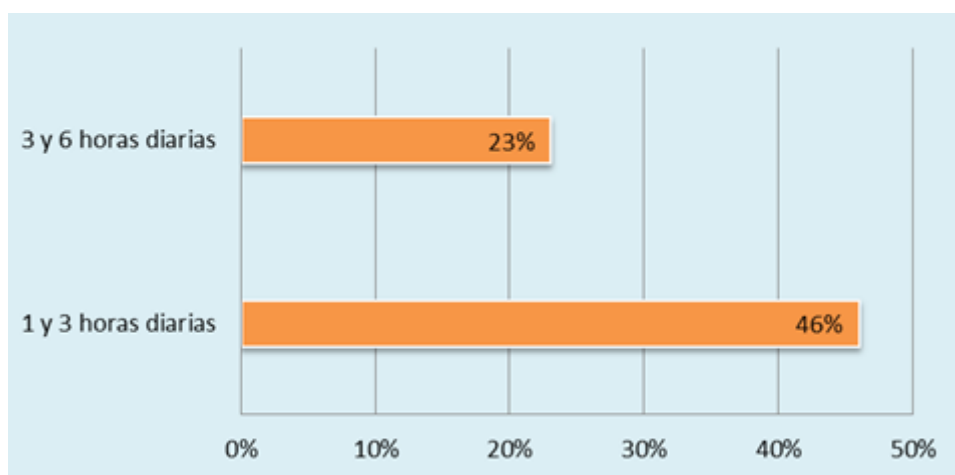


Fuente: Elaboración propia, 2017.

En el caso de los fines de semana, se produce una variación notable. El primer grupo disminuye el tiempo en un 46%, sin embargo, el segundo grupo lo aumentan en un 23%.



Gráfico 6: Horas diarias dedicadas los fines de semana al uso de las NN. TT.



Fuente: Elaboración propia, 2017

Por todo esto, cabe preguntarse, ¿hacen estos niños un uso abusivo de las NN. TT?, ¿les queda tiempo para realizar las tareas escolares y, sobre todo, para jugar?.

Una cuestión que podría ayudarnos a entender por qué los pequeños quieren pasar tanto tiempo frente a las pantallas es si disponen de amigos y lugares donde poder jugar en el barrio. Por ello, tras formular esas preguntas a los padres, un 60% responde que en su barrio sí que existen sitios donde los niños puedan salir a jugar y pasar la tarde, así como también, un 80% de los padres asegura que sus hijos cuentan con algunas amistades en el barrio.

A pesar de esto, un 46% de los padres reconoce que en alguna ocasión, su hijo ha preferido dejar de realizar alguna actividad, como ir al parque o jugar, por pasar más tiempo con las NN. TT. Y un 66% refiere haber regañado en alguna ocasión a su hijo por permanecer jugando con los dispositivos tecnológicos en vez de dedicar más tiempo a la realización de tareas escolares.

Por otro lado, un 70% de los padres reconoce que le gustaría que su hijo dedicara menos tiempo al uso de las NN. TT ya que, de manera general, consideran que por culpa de estas se pierde la comunicación, se provocan cambios de humor en sus hijos, les restan tiempo a la realización de tareas escolares o, directamente consideran que existen otras muchas actividades que resultan más interesantes y enriquecedoras; frente a un 30% que piensan que sus hijos hacen un uso adecuado de ellas y por tanto, no es necesario restringirles el tiempo de uso.

Sin embargo, cabe preguntarse si los padres y madres sirven de ejemplo a sus hijos en relación a la utilización de las NN. TT, reconociendo un 70% de ellos que pasan frente a las pantallas entre 1 y 3 horas diarias y un 14% entre las 3 y 6 horas.

En otro orden de cosas, en relación a algunos aspectos que se expusieron en el marco teórico, en ocasiones los niños pasan mucho tiempo frente a las pantallas debido a que sus padres, entre otros motivos, como consecuencia del trabajo, pasan poco tiempo con ellos. Esto puede provocar sentimientos de culpabilidad y dificultad para marcar a sus hijos determinadas normas y límites, que desemboquen en un estilo educativo permisivo.

Sin embargo, el 76% de los padres encuestados afirma pasar más de 6 horas diarias con sus hijos, el 16% entre 3 y 6 horas diarias y el 8% entre 1 y 3 horas diarias.

Únicamente el 24% de los padres encuestados afirma que su hijo dispone de un horario establecido para la utilización de las NN. TT. El 76% restante, a pesar de no disponer de dicho horario, una mayoría reconoce que sería positivo tenerlo.

En relación a esto, el 56% de los padres afirma que sus hijos utilizan las NN. TT más tiempo de lo previsto a veces, el 18% reconoce que esto ocurre siempre y el 26% que nunca o rara vez.

Sin embargo, y a pesar de lo dicho anteriormente, el 54% de los padres entrevistados considera que, por lo general, no le cuesta poner límites a sus hijos, frente al 46% que reconoce que sí.

Como se recoge en el marco teórico, a través de la opinión de algunos autores, un uso abusivo de las NN. TT. puede llegar a provocar en los pequeños efectos negativos a distintos niveles.

En este sentido, Estallo (2011) afirma que estas consecuencias pueden ir desde una disminución generalizada de la actividad física, el abandono de hábitos saludables, la merma de la sociabilidad con pérdida de amistades, etc., todo a fin de disponer de mayor cantidad de tiempo para permanecer conectado.

Por ello, al formular determinadas preguntas relacionadas a los padres, un 63% afirma estar de acuerdo en que sus hijos son perezosos, un 43% reconoce que practican deporte

con sus hijos alguna vez a la semana y un 50% reconoce que salen a pasear con sus hijos todos los días.

En consecuencia, el 36% de los padres admite estar de acuerdo en que sus hijos normalmente lloran mucho y un 7% considera que sus hijos piensan que no valen para nada o se sienten inferiores.

Con respecto a si la socialización de estos niños se ve disminuida, el 36% de los padres afirma estar de acuerdo en que sus hijos por lo general son tímidos.

Por otro lado, el 50% refiere que a sus hijos les cuesta compartir, así como también el 50% considera que sus hijos tienen muchos amigos, el 30% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo con esa afirmación y el 20% considera que las amistades de sus hijos son más bien escasas.

En relación a si el juego tecnológico provoca en los pequeños agresividad y rabietas cuando no pueden continuar jugando, tal y como afirmaban Jiménez-Murcia et al., (2013), un 65% de los padres manifiesta que sus hijos en ocasiones, frecuentemente o siempre tienen rabietas cuando no pueden continuar jugando.

Por otro lado, el 83% de los padres considera a sus hijos nerviosos, el 73% los consideran impulsivos y el 56% piensa que estos presentan dificultades para concentrarse.

Para finalizar este análisis, hay un aspecto que adquiere protagonismo a lo largo de los talleres propuestos y que conviene aquí destacar: el tiempo de ocio en familia. El 63% de los padres encuestados afirma estar de acuerdo en que por lo general los miembros de la familia disfrutan pasando tiempo juntos. Sin embargo, el 43% reconoce que esto, por motivos diversos, en ocasiones no es posible, ya que no siempre pueden estar presentes todos sus miembros.

Por otro lado, el 74% de los padres asegura que con frecuencia existe un sentimiento de unión dentro del núcleo familiar, afirmando el 80% que dicha unión es un aspecto que tiene una gran importancia para ellos.

A pesar de esto, existe un 36% que considera que, por regla general, nunca o pocas veces se pide ayuda a otros miembros de la familia cuando alguno tiene un problema, afirmando, por otro lado, un 33% de los padres encuestados que cuando se hace

necesario tomar alguna decisión importante, nunca o pocas veces es consultada dicha decisión dentro del núcleo familiar.

En definitiva, es preciso trabajar en los siguientes talleres algunos de los aspectos que consideramos relevantes y que se han ido exponiendo a lo largo del presente análisis, ya que pensamos que gracias a la realización de los mismos puede producirse un cambio positivo en algunas actitudes relativas a los hijos y a los padres.

## **7. Propuesta de intervención**

La intervención se llevará a cabo en dos semanas, es decir, realizando dos talleres por semana. En la última sesión se incluirá una merienda convivencia para evaluar diferentes aspectos.

Al comenzar cada taller se hará una introducción sobre lo que se trabajará (10 minutos aproximadamente) y al acabar se hará un repaso de lo tratado, ofreciendo palabras claves (10 minutos aproximadamente).

A continuación, se presenta de manera resumida cada taller, se explican los objetivos que se persiguen con cada uno de ellos, las dinámicas que se pretenden realizar y los materiales necesarios, explicándose todo esto de manera más detallada en el apartado siguiente.

*Taller 1. Nos adentramos en el mundo de las NN. TT.*

Materiales: ordenador, proyector, pizarra, tiza, hoja con fotografías pegadas, noticias sobre el uso y riesgo de las NN. TT. en la población infantil por diferentes fuentes, mesas y sillas.

Objetivos: (a) Definir el concepto de NN. TT. y distinguir entre sus distintas modalidades, (b) Comprender los riesgos que envuelven a las NN. TT., (c) Promover estrategias útiles para detectar señales de alarma que indican un uso problemático de las NN. TT. (d) Conocer datos reales acerca de la magnitud del problema que estamos tratando.

Dinámicas: (a) ¿Qué sabemos de las NN. TT.?, (b) ¿Somos conscientes de la realidad?

### *Taller 2. Te olvidas de jugar.*

Materiales: ordenador, proyector, fotografías, mesas y sillas.

Objetivos: (a) Reflexionar sobre los beneficios del juego tradicional en la primera infancia, (b) Sensibilizar a los padres en la importancia del disfrute del tiempo de ocio en familia.

Dinámicas: (a) Vídeo-reflexión, (b) Recordamos nuestra infancia.

### *Taller 3. Tiempo en familia y nuevas tecnologías, ¿Son compatibles?*

Materiales: ordenador, proyector, mesas, sillas y folios.

Objetivos: (a) Entender la importancia de realizar una prevención temprana en el ámbito de las NN. TT., (b) Adquirir algunas pautas sobre un uso adecuado de las NN. TT., (c) Conocer los beneficios que podemos encontrar al realizar un uso educativo de las NN. TT.

### *Taller 4. ¿Qué hemos aprendido?*

Materiales: pizarra, tiza, cartulinas, rotuladores y pegatinas.

Objetivos: (a) Reflexionar y sintetizar todo lo aprendido en las sesiones anteriores, (b) Ser capaces de establecer normas de uso de las NN. TT.

Dinámicas: (a) Creamos nuestras propias normas.

## 7.1. Desarrollo de las sesiones

### *Taller 1: Nos adentramos en el mundo de las NN. TT.*

Objetivos:

- Definir el concepto de NN. TT. y distinguir entre sus distintas modalidades.
- Comprender los riesgos que envuelven a las NN.TT.
- Promover estrategias útiles para detectar señales de alarma que indican un uso problemático de las NN. TT.

-Conocer datos reales acerca de la magnitud del problema que estamos tratando.

Duración: 2 horas y 30 minutos

Materiales: ordenador, proyector, pizarra, tiza, hoja con fotografías pegadas, noticias sobre el uso y riesgo de las NN. TT en la población infantil por diferentes fuentes, mesas y sillas.

Lugar: Aula espaciosa

Desarrollo:

### 1. Presentación (10 minutos)

Se procede a la presentación de la persona responsable del taller y a una introducción de los contenidos que se trabajarán en la presente sesión. Posteriormente, se deja un espacio para que los padres se presenten, indicando tanto su nombre como el nombre y la edad de su hijo o hija.

### 2. ¿Qué sabemos de las nuevas tecnologías? (45 minutos)

La persona responsable expondrá a los padres una presentación Power Point donde se les explicará el concepto de NN. TT. Además, se incluirán los distintos tipos de dispositivos que podemos encontrar en la actualidad, así como también cuales son hoy en día los más utilizados por los pequeños.

Después, se hará entrega a los padres de una hoja plastificada donde podrán visualizar dos fotografías. A la izquierda se observa un menor jugando con un móvil, *tablet*, videoconsola u ordenador. A la derecha aparece un menor jugando con distintos juguetes al aire libre, leyendo, practicando algún deporte o realizando algún tipo de manualidad, en solitario o en compañía de otros niños.

Una vez visualizadas las fotografías se procede a abrir un debate, lanzando a los padres preguntas tipo: ¿Qué opinan sobre las fotografías?, ¿En qué parte sitúan a sus hijos de manera general?

### 3. Los Riesgos de las nuevas tecnologías (45 minutos)

Se propone un *Brainstorming*. Para ello pedimos a los padres que de uno en uno manifiesten una consecuencia negativa que consideren pueda ser producida por las NN. TT. en los niños. Todas estas ideas irán siendo apuntadas en la pizarra por la persona

responsable para, a medida que se visualice la siguiente presentación Power Point, podamos comprobar si han acertado en la emisión de su juicio.

En esa presentación, se expone el concepto de adicción a las NN.TT., distinguiendo entre uso, abuso y dependencia. Además, se explica a los padres cuales son los principales riesgos a los que pueden verse sometidos los niños por abusar de estos dispositivos, a nivel físico y psicológico. También se muestran las principales señales de alarma que debemos observar en los menores para detectar un uso problemático.

#### 4. ¿Somos conscientes de la realidad? (40 minutos)

Se dividen por grupo a los padres y se les hace entrega de una hoja con datos estadísticos a nivel nacional en cuanto al uso y los riesgos de las NN. TT., para que estos puedan hacer un análisis por grupos, el cual les va a permitir tener una radiografía de la realidad en la que nos movemos.

#### 5. Despedida (10 minutos)

Para finalizar la sesión se hace un repaso de todo lo abordado, ofreciendo palabras claves y se pide a los padres que si es posible, en el próximo taller traigan consigo una fotografía de su infancia, donde aparezcan jugando en compañía de familiares o amigos, en casa, en el colegio o en el barrio.

### *Taller 2: Te olvidas de jugar.*

#### Objetivos:

- Reflexionar sobre los beneficios del juego tradicional en la primera infancia.
- Sensibilizar a los padres en la importancia del disfrute del tiempo de ocio en familia.

Duración: 2 horas y 30 minutos

Materiales: ordenador, proyector, fotografías, mesas y sillas.

Lugar: Aula espaciosa

#### Desarrollo:

##### 1. Presentación (10 minutos).

Se procede a un recordatorio de lo abordado en la sesión anterior y una introducción de los contenidos que se trabajarán hoy.

## 2. Video-reflexión (40 minutos).

Se muestra a los padres el vídeo “Adicto a los videojuegos”:

<https://www.youtube.com/watch?v=mGpIBTvlicE>

Tras la visualización, se abre un debate donde es importante enfatizar sobre todo en el último minuto. Para ello, la persona responsable lanzará preguntas tipo: ¿Qué les sugiere el final del video?, ¿Qué le ocurre al niño?, ¿Qué conclusiones podemos sacar de este visionado?

La persona responsable irá reconduciendo la conversación hasta llegar a la siguiente conclusión: Hoy en día los niños y niñas dedican tanto tiempo a las nuevas tecnologías que están dejando a un lado otras múltiples formas de divertirse y emplear su tiempo de ocio, como es el juego.

## 3. Recordamos nuestra infancia (45 minutos).

A partir de la idea anteriormente expuesta se pedirá a los padres y madres que vayan saliendo uno a uno al centro del aula para mostrar al grupo la fotografía de su infancia que han traído consigo. A partir de ahí se les pide que cuenten al grupo algunos recuerdos de su infancia acerca de cómo solían divertirse, cuáles eran sus juegos favoritos o que solían hacer después del colegio. La persona responsable del taller también participará en esta dinámica.

## 4. Beneficios del juego tradicional (45 minutos).

Una vez oído el relato de todos los padres, y sirviéndonos de una presentación Power Point con ejemplos claros y sencillos, la persona responsable irá haciéndoles reflexionar sobre los beneficios del juego en esta primera etapa de la vida.

Se pretende transmitir la idea de que la tecnología no debe reemplazar ningún tipo de interacción, en este caso, enfatizando en la de sus hijos con ellos como padres, ya que pasar tiempo de calidad con los pequeños es muy importante y aporta numerosas ventajas.

Llegados a este punto, se pide a los padres que cuenten al grupo la última actividad que realizaron en familia, que les aportó y como se sintieron realizándola.



## 5. Despedida (10 minutos).

Para finalizar la sesión se incide en la idea de que lo importante es la calidad del tiempo que se pasa con los hijos, no la cantidad.

Se hace un repaso de todo lo abordado, ofreciendo palabras claves.

### *Taller 3: Tiempo en familia y nuevas tecnologías, ¿Son compatibles?*

#### Objetivos:

- Entender la importancia de realizar una prevención temprana en el ámbito de las NN. TT.
- Adquirir algunas pautas sobre un uso adecuado de las NN. TT.
- Conocer los beneficios que podemos encontrar al realizar un uso educativo de las NNTT.

Duración: 2 horas y 30 minutos.

Materiales: ordenador, proyector, mesas, sillas y folios.

Lugar: Aula espaciosa.

#### Desarrollo:

### 1. Presentación (10 minutos).

Se procede a un repaso de lo abordado en la sesión anterior y una introducción de los contenidos que se trabajarán hoy.

### 2. La importancia de prevenir (45 minutos).

Se expone una presentación Power Point donde se resumen las ventajas que podemos encontrar en las NN. TT. cuando hacemos un uso adecuado de ellas. Además, se incluirán diferentes ejemplos de algunas aplicaciones educativas que respaldan esos beneficios y que podrán descargar si lo desean en sus móviles o *tablets*.

Con esto, se pretende que los padres sean conscientes de que haciendo un uso adecuado de estos dispositivos están contribuyendo a la prevención de riesgos futuros.

3. Normas de prevención, ¿Cómo hacer un uso adecuado de las NN. TT? (45 minutos).

Es de vital importancia que los menores cuenten con unas normas y pautas razonables de uso, para ello se expone de manera resumida algunas de las normas recogidas en la Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, móviles y videojuegos (Labrador, F. J., Requesens, A., y Helguera, M, 2011).

4. Disfrutemos juntos de las NN. TT. (40 minutos).

Se hace entrega a los padres de una hoja donde se proponen diferentes actividades que pueden contribuir a un empleo adecuado del tiempo libre haciendo un uso educativo de las nuevas tecnologías y procedemos a leerlo conjuntamente.

Actividad 1: ¡Nos comunicamos por Skype!

Si todavía no hemos utilizado el Skype, esta actividad puede darnos la posibilidad de utilizarlo en familia. Podemos comenzar escogiendo con nuestro hijo a un amigo o familiar que tenga cuenta en Skype y quedar un día a una hora concreta para comunicarnos a través de este sistema.

Como la persona con la que vamos a establecer la comunicación será alguien cercano para la familia, podremos activar también la webcam.

Actividad 2: ¡Buscamos información!

Decidiremos con el menor una temática a investigar (podemos aprovechar el contenido con el que estén trabajando en ese momento desde el centro educativo, por ejemplo, los animales).

A partir de ahí, buscamos información interesante e imágenes, para posteriormente realizar con cartulina, rotuladores y pegatinas un poster para que los pequeños cuelguen en su dormitorio.

Actividad 3: ¡Creamos una televisión manualmente!

Como sabemos, los pequeños disfrutan mucho realizando manualidades, por ello, se propone que realicen en familia una manualidad que trata de crear un televisor con el que posteriormente podrán jugar y tomarse fotografías.

Se indica una página de *Youtube* donde pueden guiarse para su realización:  
<https://www.youtube.com/watch?v=bljUXl6lgYA>

#### Actividad 4: ¡Hacemos de reporteros!

Se decidirá un día del fin de semana para pasarlo fuera de casa, en la playa, en el campo o cualquier entorno al aire libre. Los pequeños serán los encargados de tomar fotografías de los acontecimientos más importantes del día. Cuando regresemos a casa, realizaremos conjuntamente un álbum de fotos de la divertida jornada que pasamos en familia.

#### 5. Despedida (10 minutos).

Para finalizar la sesión se hace un repaso de todo lo abordado, ofreciendo palabras claves.

Se informa a los padres que en la próxima sesión realizaremos una merienda convivencia, por lo que decidimos en grupo cual será la aportación de cada uno. Se les pide traer consigo a sus hijos e hijas en la próxima sesión.

#### *Taller 4: ¿Qué hemos aprendido?*

##### Objetivos:

- Reflexionar y sintetizar todo lo aprendido en las sesiones anteriores.
- Ser capaces de establecer normas de uso de las NN. TT.

Duración: 2 horas y 30 minutos.

Materiales: pizarra, tiza, cartulinas, rotuladores y pegatinas.

Lugar: Aula espaciosa.

##### Desarrollo:

#### 1. Presentación (10 minutos).

Se procede a un repaso de lo abordado en la sesión anterior y una introducción de los contenidos que se trabajarán hoy.

## 2. Creamos nuestras propias normas (80 minutos).

A medida que vamos reflexionando sobre todo lo que hemos aprendido en las diferentes sesiones y vamos apuntando algunas de esas ideas en la pizarra, diseñamos de manera conjunta unas normas sobre el uso que a partir de ahora pueden hacer los pequeños de las NN. TT. en casa. Estas, irán siendo escritas por los padres en una cartulina grande para posteriormente colgarla en una zona común del domicilio y que los pequeños puedan verla a diario.

Una vez realizado el trabajo, los padres se encargarán de explicar las normas a los pequeños y estos una vez manifiesten estar de acuerdo se encargarán de su decoración.

## 3. Merienda convivencia (60 minutos).

Empleamos la última parte de la sesión en compartir una merienda para todos los asistentes. Así podremos interactuar, compartir impresiones acerca de los talleres realizados y aclarar cualquier duda que haya quedado pendiente. Además, se les hace entrega a los padres de una encuesta de satisfacción para que valoren su experiencia con los talleres (*Ver Anexo 3*).

## 8. Discusión y conclusiones

A modo de conclusión, cabe decir que, tras la recogida de información, y amparándonos en una serie de buenas prácticas propuestas por diferentes instituciones, por citar alguna de ellas, se encuentra la *Guía de formación TIC* para padres y madres de menores de 3 a 11 años propuesta por la Consejería de Innovación, Ciencia y Empresa (2009), pensamos que la realización de estos talleres podría resultar interesante, ya que el desarrollo de acciones preventivas y formativas dirigidas tanto a adultos como jóvenes parece imprescindible, sobre todo en un campo como el que nos ocupa, que está experimentando una rápida y constante transformación.

En la actualidad, los aparatos tecnológicos se han convertido en nuestra seña de identidad, y probablemente nos veríamos muy limitados en nuestro día a día sin poder utilizarlos. En relación a esto, desde los poderes públicos, se están realizando

considerables esfuerzos por fomentar el uso de las NN. TT. en todos los ámbitos de la sociedad, especialmente en lo que se refiere a la población infantil y juvenil, ya que saber utilizarlas es hoy en día casi indispensable. En relación a esto, autores como Marqués (2014) subrayan la importancia de incorporarlas a los currículos escolares, dado el impacto positivo de su uso para que los niños mejoren su comprensión, creatividad, capacidad de memoria, motivación para aprender, desarrollo de competencias digitales y el aprendizaje autónomo.

Las NN. TT., y especialmente internet, suponen una fuente inagotable de conocimiento. Estas, están muy arraigadas al ámbito laboral por todos los beneficios que suponen en cuanto a comunicación, trabajo colaborativo, o simplificación de tareas que antes resultaban mucho más arduas, por lo tanto, si desde pequeños no adquirimos a tiempo las competencias necesarias para su utilización, se nos estarán cerrando muchas salidas profesionales (Cánovas, 2014).

Es por ello, que el objetivo de este proyecto no es el “no uso”, sino lograr un uso responsable y controlado por parte de los más pequeños, y sobre todo aprovechando su parte pedagógica, ya que nos pueden aportar también numerosas ventajas si sabemos darle un uso provechoso (Romero, 2002).

Pedir a nuestros hijos que no utilicen las NN. TT. no tendría sentido, pues nuestro planeta ya es digital y cada vez son más las oportunidades que nos brindan: educación, ocio, comunicación y relaciones interpersonales, comercio, trabajo, etcétera. Si bien, debemos ser conscientes de que un uso descontrolado de estos dispositivos puede dar lugar al desarrollo de conductas muy similares a las adicciones, con pérdida de control e interferencia en la vida cotidiana de estos menores (Echeburúa y Corral, 2010).

Por otra parte, al ser un fenómeno reciente, es necesario fomentar una mayor labor investigadora al objeto de delimitar las fronteras entre un uso adecuado, el mal uso o el abuso y la adicción, ya que las investigaciones sobre adicción a las NN. TT. han sido más bien escasas hasta la fecha.

Todo esto, a nuestro juicio conlleva una gran responsabilidad, siendo por lo tanto imprescindible prevenir a tiempo un uso inadecuado de cara a posibles problemas futuros. Estas medidas preventivas y formativas deberían estar dirigidas no solo a los menores, sino también a los padres y educadores.

Además, pensamos que una prevención eficaz va más allá de la simple información sobre los riesgos, ya que esta, por sí sola no cambia comportamientos. Y es que en muchas ocasiones, la prevención se ve reducida a meras acciones informativas, en ocasiones en forma de folletos o webs que no llegan a los menores ni a los padres.

Una prevención efectiva conduce a fortalecer aspectos básicos de la personalidad tales como el fortalecimiento de la autoestima, el desarrollo de habilidades, la creación de recursos de interacción social y la aceptación de valores y normas, entre otros. Aspectos, que podrían trabajarse mucho mejor a través de talleres de formación en centros escolares o asociaciones juveniles, y siendo impartidas por personal cualificado, como es el caso de psicólogos, trabajadores sociales, educadores sociales, o incluso profesores.

En cuanto a la familia, es incuestionable su papel como agente preventivo de primer orden, tanto en el área de las NN. TT. como en cualquier otra. Los padres tienen la responsabilidad de informar a sus hijos de los riesgos que corren, enseñarles a hacer un uso responsable y razonable de estos recursos pero, sobre todo, deben ser un referente dando ejemplo coherente con sus propios actos (Bersabé, Fuentes, y Motrico, 2001).

Las NN. TT., por si solas, no conducen a situaciones de riesgo. Es el sistema de valores y hábitos inadecuados con los que se utilizan lo que da lugar a dichas situaciones. Si nuestros hijos utilizan las tecnologías con valores inadecuados, lo que hay que cambiar son sus hábitos de consumo, su sentido de la responsabilidad, y de la propia seguridad.

Es cierto que educar requiere paciencia y planificación, pero cuando se habla de NN. TT. es necesario además, que los padres adquieran un cierto conocimiento, algunas ideas y un poco de práctica, para poder orientar a los hijos adecuadamente.

Y es que las NN. TT. son medios ideales para la práctica de muchas capacidades adquiridas, medios capaces de relacionarnos con una multitud de personas, con una gran cantidad de información y puntos de vista diferentes.

En relación a los resultados encontrados tras el análisis, podemos afirmar que estos, en su mayoría, cumplen con las expectativas que llevábamos previamente a la recogida de información y coinciden con los datos expuestos en el marco teórico de la mano de diferentes autores, estudios y fuentes consultadas.

Un ejemplo de ello es la coincidencia que podemos encontrar en cuanto a los dispositivos más utilizados para la conexión a internet, las preferencias en cuanto a su uso por parte de los más pequeños, o la edad media de inicio en el manejo de los dispositivos. Por otro lado, y en relación a la importancia que autores como UNICEF (2014), otorgaba al ejemplo que deben brindar los padres a sus hijos en cuanto al tiempo de utilización de las NN. TT. en el hogar, tras la recogida de información, se observa como parte de ellos no lo hacen. Esto, a pesar de ser uno de los aspectos que teníamos más claro que podrían ocurrir, pensamos que no ha sido respondido con total sinceridad por parte de los padres, ya que esperábamos unos resultados más notables y consideramos que puede ser que a la hora de responder a esa pregunta, estos se hayan podido sentir cohibidos de cara a ofrecer una imagen inadecuada.

Del mismo modo, se ha podido comprobar como determinados comportamientos que indican una posible adicción a internet, como ya anunciaba Estallo (2011): disminución generalizada de la actividad física, el abandono de hábitos saludables, la merma de la sociabilidad con pérdida de amistades, etc., se han visto reflejados en algunos de los pequeños de nuestra muestra.

De otro lado, un aspecto que nos ha llamado bastante la atención, debido a su incongruencia es, como a pesar de que la mayoría de los padres piensan que normalmente no les cuesta poner límites a sus hijos a la hora de educarlos, gran parte reconoce que, en ocasiones sus hijos pasan más tiempo de lo debido utilizando los dispositivos tecnológicos, siendo esto un motivo frecuente de disputa en el hogar, y por tanto un aspecto importante a trabajar de cara a la intervención.

Finalmente, cabe decir que somos conscientes de que estos talleres pueden presentar algunas limitaciones en torno a su aplicación, ya que como sabemos, en ocasiones, algunos padres son poco participativos, con baja asistencia a reuniones, poco cooperadores, y en este caso concreto, debido a la complejidad que presenta la zona del colegio seleccionado, suelen presentar diversas problemáticas familiares y sociales. Sin embargo, es aquí donde debe entrar en juego nuestra insistencia como profesionales, haciéndoles ver la importancia del vínculo entre la familia y la escuela, ya que la educación de los niños y niñas se ve favorecida cuando ambas agencias entran en colaboración mutua.

En definitiva, un buen modo de prevenir comportamientos de riesgo y un uso inadecuado de las NN. TT. es no prohibir radicalmente su uso, sino potenciar las ventajas que nos aportan, y sobre todo, tener muy presente que estas jamás deben sustituir la interacción humana.

## 9. Referencias bibliográficas

Adell, J. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 7, 1-21.

Asociación Española de Psicología Clínica Cognitivo Conductual (AEPCCC). (3 de Julio del 2014). ¿Uso, abuso o dependencia? *Adicciones*. Recuperado el 15 de abril de 2017 de <http://www.aepccc.es/blog/item/uso-abuso-o-dependencia.html>

Bartolomé, A. R. (1989). *Nuevas Tecnologías y Enseñanza*. Barcelona: Grao.

Bayarri, C., Rello, L. y Azuki. (2012). *Dysegxia*. Recuperado el 4 de mayo de 2017 de <http://www.dysegxia.com/>

Bazo-Alvarez, J. C., Bazo-Alvarez, O. A., Aguila, J., Peralta, F., Mormontoy, W., y Bennett, I. M. (2016). Propiedades psicométricas de la escala de funcionalidad familiar faces-III: un estudio en adolescentes peruanos. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Publica*, 33(3), 462-470.

Beranuy, M., Chamarro, A., Graner, C. y Carbonell, X. (2009). Validación de dos escalas breves para evaluar la adicción a Internet y el abuso de móvil. *Psicothema*, 21 (3), 480-485.

Bersabé, R., Fuentes, M. J. y Motrico, E. (2001). Análisis psicométrico de dos escalas para evaluar estilos educativos parentales. *Psicothema*, 13(4), 678-684.

Botello, H.A. y López, A. (2014). La influencia de las tic en el desempeño académico: Evidencia de la prueba pirls en Colombia 2011. *Revista Academia y Virtualidad*, 7, (2), 15-26.



- Brenner, V. (1997). Psychology of computer use: Parameters of internet use, abuse and addiction: The first 90 days of the Internet usage survey. *Psychological Reports*, 80, 879-882.
- Cabasés, J., Quintero, J., Correas, J., Pérez, M. J., y Echaniz, T. (2011). Patrones de uso, abuso y dependencia a las tecnologías de la información en menores. *Informe final. CON FIAS y Consejo Escolar*, Madrid: España.
- Cabrera, D. (2012). El milagro de un mundo mejor. *El Cactus*, 1(1), 34-36.
- Calderón, S. (2012). *Preguntar bien para pensar mejor*. (Tesis inédita de maestría o doctorado). Universidad de la Sabana, Bogotá.
- Cánovas, G., García de Pablo, A., Oliaga, A., & Aboy, I. (2014). Menores de edad y conectividad móvil en España: Tablets y Smartphones. *Centro de Seguridad en Internet para los Menores en España: PROTEGELES*, dependiente del Safer Internet Programa de la Comisión Europea. Recuperado el 7 de abril de 2017 de [http://www.diainternetsegura.es/descargas/estudio\\_movil\\_smartphones\\_tablets\\_v2c.pdf](http://www.diainternetsegura.es/descargas/estudio_movil_smartphones_tablets_v2c.pdf)
- Cascales, A. y Laguna, E. P. (2014). Una experiencia de aprendizaje con la pizarra digital interactiva en educación infantil. *Revista de medios y educación*, 4, 125-136.
- Castell, M., Barrera, A., y Casal, P. (1986). *El desafío tecnológico: España y las nuevas tecnologías*. Madrid: Alianza.
- Castellana, M., Sánchez-Carbonel, X., Graner, C. y Beranuy, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuegos. *Papeles del psicólogo*, 28(3), 196-204.
- Chou, C. (2001). Internet heavy use and addiction among Taiwanese College Students: an online interview study. *CyberPsychology & Behaviour*, 4, 573-585.
- Contreras, E. C. y Contreras, I. I. (2014). Desarrollo de habilidades cognitivas mediante videojuegos en niños de educación básica. *Congreso Virtual sobre Tecnología, Educación y Sociedad* (Vol. 1, No. 2). Recuperado de <http://cenid.org.mx/memorias/ctes/index.php/ctes/article/view/90/89>

- De Pablo, J. (2009): *Tecnología educativa. La formación del profesorado en la era de Internet*. Málaga: Aljibe.
- Díaz, R. y Aladro, M. (2016). Relación entre uso de las nuevas tecnologías y sobrepeso infantil, como problema de salud pública. *Enfermería comunitaria*, 4(1), 46-55.
- Diccionario de Oxford (2017). Recuperado de <https://es.oxforddictionaries.com/definicion/juego>
- Echeburúa, E. y Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-96.
- Elias, M. J., Tobias, S. E. y Friedlander, B. S. (2014). *Educación con inteligencia emocional: Cómo conseguir que nuestros hijos hijos sean sociables, felices y responsables*. Barcelona: Debolsillo
- Espinar, E., y López, C. (2009). Jóvenes y adolescentes ante las nuevas tecnologías: percepción de riesgos. *Athena digital*, 16, 1-20.
- Estallo, J.A. (2001). Usos y abusos de internet. *Anuario de psicología*, 32(2), 95-108.
- Ferreira, A.C., Barbosa, H., Siani, A., Barba, G., Veidebaum, T., Tornaritis, M., Molnar, D., Ahrens, W., Wirsik, N., De Henauw, S., Marild, S., Lissner, L., Konstabel, K., Pitsiladis, Y. y Moreno, L.A. (2015) Incidence of high blood pressure in children, effects of physical activity and sedentary behaviors: The idefics study: High blood pressure, lifestyle and children. *International journal of cardiology*, 180, 165-170.
- García, J. A., Terol, M.C., Nieto, M., Lledó, A., Sánchez, S., Martín-Aragón, M. y Sitges, E. (2008). Uso y abuso de Internet en jóvenes universitarios. *Adicciones*, 20(2), 131-142.
- García, N. (5 de Febrero de 2015). Álvaro Bilbao: Los niños deben pasar los seis primeros años de su vida sin tecnología. *Diario de Ibiza*. Recuperado el 28 de abril de 2017 de <http://www.diariodeibiza.es/cultura/2016/02/05/ninos-deben-pasar-seis-primeros/821340.html>

- Garassini, M. E. y Valery, C. P. (2004). Experiencias de uso de las TICs en la Educación Preescolar en Venezuela. *Anales de la universidad metropolitana*, 4(1), 221-239.
- Instituto Nacional de Estadística (2014). Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares. Recuperado de <http://www.ine.es/prensa/np864.pdf>
- Jaramillo, O. (1986). *Las nuevas tecnologías de la información y el ejercicio profesional*. Bogotá: Felafacs.
- Jiménez-Murcia, S., Granero, R., Aymamí, N., Gómez-Peña, M., Moragas, L., del Pino-Gutiérrez, A. y Fernández-Aranda, F. (2013). Nuevas Tecnologías: desde la adicción hasta la rehabilitación. En M.T. La espada y A. Estévez (Eds.), *Existen las adicciones sin sustancias* (pp.101-116). Bilbao: DeustoDigital.
- Labrador, F. J., Requesens, A., & Helguera, M. (2011). *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, móviles y videojuegos*. Madrid: FundaciónGaudium.
- Maccoby, E. y Martín, J. (1983). Socialization in the context of the family: Parent-child interaction. En Mussen P. (ed.), *Handbook of psychology*. New York: Wiley
- Marchesi, A., Coll, C. y Palacios, J. (2004). *Desarrollo Psicológico Y Educación: 3. Transtornos Del Desarrollo Y Necesidades Educativas Especiales*. Madrid: Alianza.
- Marinovich, A. P. (2012). Realidad o ficción sobre las Tic y la democracia en Perú. *Revista cultura*, 26, 99-118.
- Marquès, P. (2014). Metainvestigación 2013-14. Uso educativo de las tabletas digitales en Educación Infantil. Informe final. Recuperado de <https://android1x1.wordpress.com/2014/01/21/informe-uso-educativo-de-las-tablets/>
- Martín, C. y Navarro, J.I. (2011). *Psicología del desarrollo para docentes*. Madrid: Pirámide.

- Meelissen, R.M. y Drent, M. (2008). Gender differences in computer attitudes: Does the school matter. *Computers in Human Behavior*, 24(3), 969-985
- Menéndez, S. (2001). Diversidad familiar y desarrollo psicológico infantil. *Portuaria*, 1, 215-222.
- Ministerio de Cultura. (1986). *"Cultura y Nuevas Tecnologías". Exposición; Nuevos Soportes y Canales para dar Forma, Registrar, Almacenar y Difundir Contenidos e informaciones*. Madrid: España.
- Moreno, C., Ramos, P., Rivera, F., Jiménez-Iglesias, A., García-Moya, I., Sánchez-Queija, I., López, A. y Granado, M. C. (en prensa). *Las conductas relacionadas con la salud y el desarrollo de los adolescentes españoles. Resultados del Estudio HBSC-2010 con chicos y chicas españoles de 11 a 17 años*. Madrid: Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad.
- Núñez Partido, J. P. y Jódar, R. (2009). Niños cibernéticos. En A. S. Adroher y F. Vidal (Eds.). *Nuevos desafíos sociales, nuevas respuestas jurídicas* (291-304). Madrid: Universidad Pontificia Comillas.
- Observatorio de la Infancia en Andalucía (2010). *Actividades y usos de TIC entre los chicos y chicas en Andalucía. Informe 2010*. Sevilla: Consejería de Innovación, Ciencia y Empresa y Consejería para la Igualdad y Bienestar Social.
- Ofcom (2013). *The Communications Market Report 2013*. Londres: Ofcom.
- Olivares, P. (2014). (10 de Enero del 2014). Adicción a los videojuegos: un exceso peligroso para la salud. *EFE: Salud*. Recuperado el 1 de mayo de 2017 de <http://www.efesalud.com/noticias/adiccion-a-los-videojuegos-un-exceso-peligroso-para-la-salud/>
- OMS (1998). *Promoción de la salud: glosario*. Ginebra: Organización Mundial de la Salud. Recuperado de <http://apps.who.int/iris/handle/10665/67246>
- Pack, T. (1998). CD-ROMs for preschoolers. *Link-Up*, 15, 30.

- Peirce, N. (2013). Digital game-based learning for early childhood. *A State of the Art Report*. Recuperado de [http://www.learnovatecentre.org/wp-content/uploads/2013/05/Digital\\_Game-based\\_Learning\\_for\\_Early\\_Childhood\\_Report\\_FINAL.pdf](http://www.learnovatecentre.org/wp-content/uploads/2013/05/Digital_Game-based_Learning_for_Early_Childhood_Report_FINAL.pdf)
- Proyecto Azahar*. (2013). Recuperado el 4 de mayo de 2017 de <http://www.proyectoazahar.org/azahar/ChangeLocale.do?language=es&country=ES&page=/logged.do>
- Proyecto H@z Tic*. (2012). Recuperado el 4 de mayo de 2017 de <http://www.sindromedown.net/proyecto-down/proyecto-hz-tic/>
- Quijada, P. (23 de Enero del 2017). El cerebro es perezoso y prefiere lo interactivo al papel, pero perderá capacidad de aprendizaje. *Diario ABC*. Recuperado el 17 de abril de 2017 de [http://www.abc.es/ciencia/abci-cerebro-perezoso-y-prefiere-interactivo-papel-pero-perdera-capacidad-aprendizaje-201701232011\\_noticia.html](http://www.abc.es/ciencia/abci-cerebro-perezoso-y-prefiere-interactivo-papel-pero-perdera-capacidad-aprendizaje-201701232011_noticia.html)
- Real Academia Española (2014). *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=MaeD6rF>
- Romero, R. (2002). *La utilización de Internet en Infantil y Primaria*. España: Aljibe.
- Sancho Gil, J. M. (1994). Hacia una tecnología crítica. *Cuadernos de Pedagogía*, 230, 8-12.
- Santillana (1991): *Tecnología de la Educación*. Madrid: Santillana.
- SignedStories*. (2017). Recuperado el 4 de mayo de 2017 de <http://prod.signedstories.com/>
- Tavernier, R. (1998). *Guía práctica de actividades para niños escolares*. Venezuela: Ministerio de Educación.
- UNESCO (1984). *Glosario de términos de tecnología de la educación*. París: IBEdat. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0007/000718/071833mo.pdf>
- UNICEF (2014). *Acompañando a los nativos digitales*. Uruguay: UNICEF. Recuperado de [https://www.unicef.org/uruguay/spanish/Librillo\\_tecnologia.pdf](https://www.unicef.org/uruguay/spanish/Librillo_tecnologia.pdf)

- Vail, K. (2003). *Los computadores en la edad temprana: ¿Qué tan joven es demasiado joven?* EDUTEKA: Abril.
- Villadangos, S. M., y Labrador, F. J. (2009). Menores y nuevas tecnologías (NT): ¿Uso o abuso? *Anuario de Psicología Clínica y de la Salud*, 5, 75-83.
- Young, K. (1996). Psychology of computer use: XL. Addictive use of the Internet: A case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79, 899-902.
- Young, K. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology&Behaviour*, 1(3), 237-244.

## 10. Anexos

### *Anexo 1: Información a los participantes y consentimiento informado*



#### **INFORMACIÓN PARA PARTICIPANTES:**

Araceli Fernández Eslava, con DNI 77.173.915-Z, alumna en el presente curso académico 2016/2017, en el Master Intervención Psicológica en Contextos de Riesgo, nos encontramos desarrollando el trabajo fin de master.

Para poder realizar este trabajo solicito su participación en una investigación sobre un Proyecto que trata sobre el uso de las nuevas tecnologías en la primera infancia. En el marco de dicho trabajo necesitamos realizar un cuestionario. El participar en este estudio le tomará una media de 20 minutos de su tiempo.

Usted debe saber que:

Su participación en este trabajo es totalmente voluntaria.

Tiene derecho a abstenerse de participar o retirarse en cualquier momento, sin tener que dar explicación alguna.

Si se publican los resultados del presente trabajo, sus datos no serán publicados y en todo momento, su identidad permanecerá anónima. Los datos serán utilizados exclusivamente para obtener conclusiones científicas y académicas.

Sus datos serán tratados con la más absoluta confidencialidad, según lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de Diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal.

Si tiene alguna duda o desea más información sobre este estudio, por favor póngase en contacto con el responsable del mismo: Araceli Fernández Eslava:

[aracelifernandezeslava@gmail.com](mailto:aracelifernandezeslava@gmail.com).

## CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título del estudio: Las nuevas tecnologías en la primera infancia.

Yo \_\_\_\_\_  
con DNI \_\_\_\_\_, he leído la hoja de información del presente  
estudio y acepto participar en el mismo.

He podido realizar preguntas sobre el trabajo.

He recibido suficiente información sobre el trabajo.

Comprendo que mi participación es totalmente voluntaria.

Entiendo que puedo retirarme de la investigación cuando quiera, sin tener que dar  
ninguna explicación.

Y presto libremente mi conformidad para participar en este estudio.

Firma del/la participante

Firma de la responsable del trabajo

Nombre y Apellidos

Nombre y apellidos

Fecha

Fecha



*Anexo 2: Cuestionario de evaluación*



Estimado/a participante.

En primer lugar, agradecerle su colaboración con esta encuesta de manera desinteresada.

Los cuestionarios de evaluación son confidenciales y, por ello, no solicitamos su identidad. A continuación, verá las cuestiones que debe responder del mejor modo que pueda. Conteste con total sinceridad, ya que para nosotros NO hay respuestas correctas ni incorrectas, todas son importantes.

La finalidad de este cuestionario es poder realizar un trabajo fin de máster en la Universidad de Cádiz.

Gracias por su participación y reciba un cordial saludo.

Araceli Fernández Eslava

INFORMACIÓN PADRE O MADRE	INFORMACIÓN HIJO/A
Sexo: Hombre ( ) Mujer ( )	Sexo: Hombre ( ) Mujer ( )
Edad:	Edad :
Profesión:	Curso:

1. ¿Dispone Ud. De acceso a Internet en su hogar? Le recuerdo que puede tratarse de cualquier tipo de acceso desde cualquier medio (ordenador, teléfono móvil, televisión con Internet, teléfono fijo con pantalla, etc...).

SI ☐ NO ☐

2. ¿Cuál es el equipo que se utiliza para conectarse a Internet en su domicilio? Se pueden indicar varias opciones.

☐ A través de ordenador (PC)

☐ A través de ordenador portátil

☐ A través de *tablet*

☐ A través de televisión

☐ A través de teléfono móvil

☐ A través de videoconsola

☐ Otras formas de conexión. Especificar: \_\_\_\_\_

3. ¿Puede decir que tecnologías sabe utilizar su hijo/a de la siguiente lista? Se pueden indicar varias opciones.

Teléfono móvil	
Cámara digital	
Videoconsola	
Reproductor MP3	
Tablet	
Ordenador	

Otro. Especificar _____	
-------------------------	--

4. ¿Podría indicar cuál es el dispositivo tecnológico preferido de su hijo/a?

Teléfono móvil	
Cámara digital	
Videoconsola	
Reproductor MP3	
Tablet	
Ordenador	
Otro. Especificar _____	

5. ¿Cómo aprendió a utilizar su hijo/a las nuevas tecnologías?

Por sí mismo/a	
Curso de informática	
A través de amigos y familiares	
Otro. Especificar _____	

6. ¿Con que edad empezó a utilizar su hijo/a las nuevas tecnologías? \_\_\_\_\_ años

7. ¿Cuántas horas diarias dedica entre semana su hijo/a al uso de las nuevas tecnologías?

Ninguna	
Menos de una	
Entre una y tres	
Entre tres y seis	
Más de seis	

8. ¿Cuántas horas diarias dedica los fines de semana su hijo/a al uso de las nuevas tecnologías?

Ninguna	
Menos de una	
Entre una y tres	
Entre tres y seis	
Más de seis	

9. ¿A qué hora suele levantarse su hijo/a entre semana? \_\_\_\_\_

10. ¿A qué hora suele acostarse su hijo/a entre semana? \_\_\_\_\_

11. ¿A qué hora suele levantarse su hijo/a los fines de semana? \_\_\_\_\_

12. ¿A qué hora suele acostarse su hijo/a los fines de semana? \_\_\_\_\_

13. ¿En ocasiones, su hijo/a deja de realizar alguna actividad como leer, ir al parque, o jugar con otros niños/as por pasar tiempo con las nuevas tecnologías?

SÍ ☐ NO ☐

14. ¿Suele estar su hijo/a muy pendiente de los juegos tecnológicos? (Piensa en ello cuando no está jugando y piensa en la próxima vez que jugará).

SÍ ☐ NO ☐

15. ¿Con qué frecuencia acaba utilizando su hijo/a las nuevas tecnologías más de lo previsto?

Nunca o rara vez	
A veces	
Con frecuencia	
Muy a menudo	
Siempre	

16. ¿Con que frecuencia suele usted regañar a su hijo/a por la cantidad de tiempo que pasa frente a las nuevas tecnologías?

Nunca o rara vez	
A veces	
Con frecuencia	
Muy a menudo	
Siempre	

17. ¿Con qué frecuencia dedica su hijo/a menos tiempo del que debería a la realización de las tareas escolares a causa de las nuevas tecnologías?

Nunca o rara vez	
A veces	
Con frecuencia	
Muy a menudo	
Siempre	

18. ¿Con qué frecuencia se pone a la defensiva su hijo/a cuando alguien le interrumpe mientras utiliza las NN. TT?

Nunca o rara vez	
A veces	
Con frecuencia	
Muy a menudo	
Siempre	

19. ¿Con que frecuencia se siente su hijo/a deprimido, nervioso o tenso cuando no hace uso de las nuevas tecnologías y esos sentimientos desaparecen cuando las usan?

Nunca o rara vez	
A veces	
Con frecuencia	

Muy a menudo	
Siempre	

20. Dispone su hijo/a de un horario para el uso de las nuevas tecnologías?

SÍ ☐ NO ☐

**En caso afirmativo, responda las preguntas 21 y 22. En caso negativo, pase a la pregunta 23.**

21. ¿Suele cumplir ese horario la mayoría de las veces?

SÍ ☐ NO ☐

22. ¿Se implican de igual manera todos los miembros de la familia en que su hijo/a cumpla ese horario?

SÍ ☐ NO ☐

23. ¿Cree usted que sería positivo que su hijo/a tuviera un horario para el uso de las nuevas tecnologías?

SÍ ☐ NO ☐

24. Cuando su hijo/a utiliza las nuevas tecnologías, lo hace:

☐ Siempre en solitario

☐ A veces en solitario, a veces en compañía de un adulto

☐ Siempre en compañía de un adulto

25. A continuación, se presentan una serie de afirmaciones y me gustaría que respondiera a cada una de ellas en función de su grado de acuerdo.

	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni en desacuerdo ni de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Mi hijo/a llora mucho					
Mi hijo/a dice cosas inadecuadas					
Mi hijo/a es perezoso					
Mi hijo/a es muy impulsivo/a					
Mi hijo/a tiene capacidad de autocontrol					
Mi hijo/a es muy tímido/a					
Mi hijo/a tiene muchos amigos/as					
Mi hijo/a es demasiado miedoso					
Mi hijo/a piensa que no vale para nada o se siente inferior					

Mi hijo/a tiene problemas de concentración					
Mi hijo/a es creativo					
Mi hijo/a es nervioso					
Mi hijo/a tiene problemas de sueño					
A mi hijo/a no le gusta compartir					

26. ¿Cuántas veces realizan en familia las siguientes actividades?

	Nunca	Casi nunca	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Todos los días
Ver la TV					
Oír música					
Utilizar juntos las Nuevas Tecnologías					
Jugar a la consola					
Estudiar					
Practicar deporte					
Salir de paseo					
Sentarse y charlar					



27. A continuación, se presentan una serie de frases relacionadas con las personas que conforman la familia. Indique, por favor, con qué frecuencia se dan en la suya, teniendo en cuenta las siguientes opciones de respuesta.

	Nunca o casi nunca	Pocas veces	A veces	Con frecuencia	Casi siempre
Los miembros de la familia nos pedimos ayuda los unos a los otros					
Nos gusta hacer cosas en las que estemos solo nosotros					
Nos gusta pasar el tiempo libre juntos					
Nos sentimos muy unidos					
Cuando nos reunimos para realizar alguna actividad todos estamos presentes					
Nos consultamos las decisiones					
La unión familiar es muy importante para nosotros					

28. A continuación figuran una serie de frases referidas al barrio donde residen. Indique su grado de acuerdo o desacuerdo con cada una de ellas.

	Verdadero	Falso
Su hijo/a se siente a gusto en el barrio		
Su hijo/a tiene amigos/as en el barrio		
En el barrio existen lugares donde los niños/as pueden jugar		

Para finalizar el cuestionario, se proponen cinco preguntas dirigidas a usted

29. ¿Está usted trabajando en la actualidad?

SI ☐ NO ☐

30. ¿Cuántas horas al día pasa con su hijo/a?

Ninguna	
Menos de una	
Entre una y tres	
Entre tres y seis	
Más de seis	

31. ¿Cuántas horas diarias dedica usted al uso de las nuevas tecnologías?

Ninguna	
Menos de una	
Entre una y tres	
Entre tres y seis	
Más de seis	

32. ¿Le gustaría que su hijo/a dedicara menos tiempo al uso de las nuevas tecnologías?

SI ☐ NO ☐

¿Por qué?

---

33. Por lo general, ¿Le cuesta poner límites a su hijo/a?

SÍ ☐ NO ☐

**Muchas gracias por su colaboración**

### *Anexo 3: Encuesta de satisfacción*

#### **Satisfacción general del proyecto y talleres**

Estimado/a participante

Este cuestionario servirá para poder mejorar el proyecto en el futuro y para conseguirlo necesitamos su opinión. Por favor, responda a las preguntas individualmente y con total libertad. Para ayudarle, piense en cómo han transcurrido los talleres, los conocimientos adquiridos y las actividades que hemos realizado.

1. ¿Qué es lo que más le ha gustado del proyecto?
  
  
  
  
  
2. ¿Qué es lo que menos le ha gustado del proyecto?
  
  
  
  
  
3. ¿Le gustaría añadir algo más al proyecto? ¿El qué?
  
  
  
  
  
4. ¿Cree que el contenido del proyecto le ha sido útil para su aprendizaje?
  
  
  
  
  
5. Si lo desea, en este espacio podrá señalar cualquier otro comentario que contribuya a mejorar los resultados del proyecto. (Propuesta, crítica, otros elementos positivos o negativos...)
  
  
  
  
  
6. En general, qué puntuación le daría a los talleres realizados. **Marque con una X**, siendo 1 lo mínimo y 10 lo máximo.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

7. ¿Ha sido la persona dinamizadora respetuosa en todo momento con los participantes?
8. ¿Ha sabido la dinamizadora comunicar las ideas principales con claridad?
9. ¿Ha sido la persona dinamizadora capaz de responder a todas las dudas o cuestiones que se planteaban durante las sesiones?
10. De manera general, cómo puntuaría a la dinamizadora de los talleres. **Marque con una X**, siendo 1 lo mínimo y 10 lo máximo.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Muchas gracias por su colaboración.